ISBN4-8402-3165-6

C0076 ¥1500E



MediaWorks

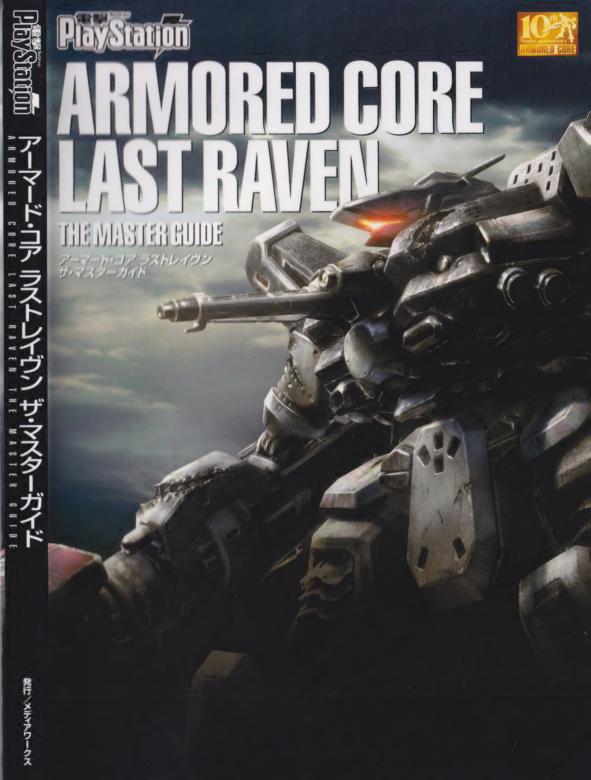
発行●メディアワークス

定価: 本体1500円





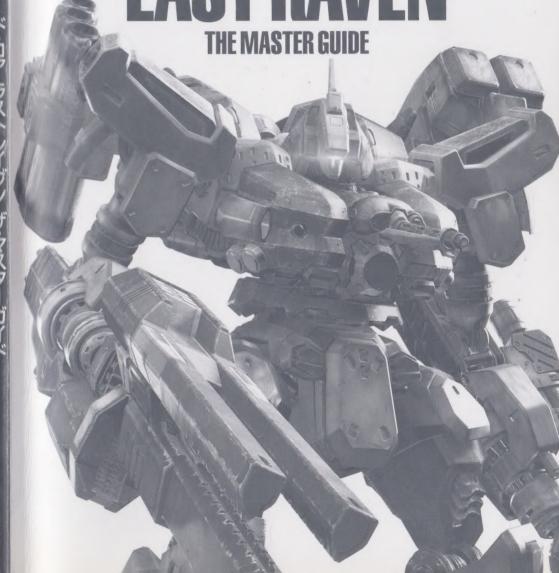


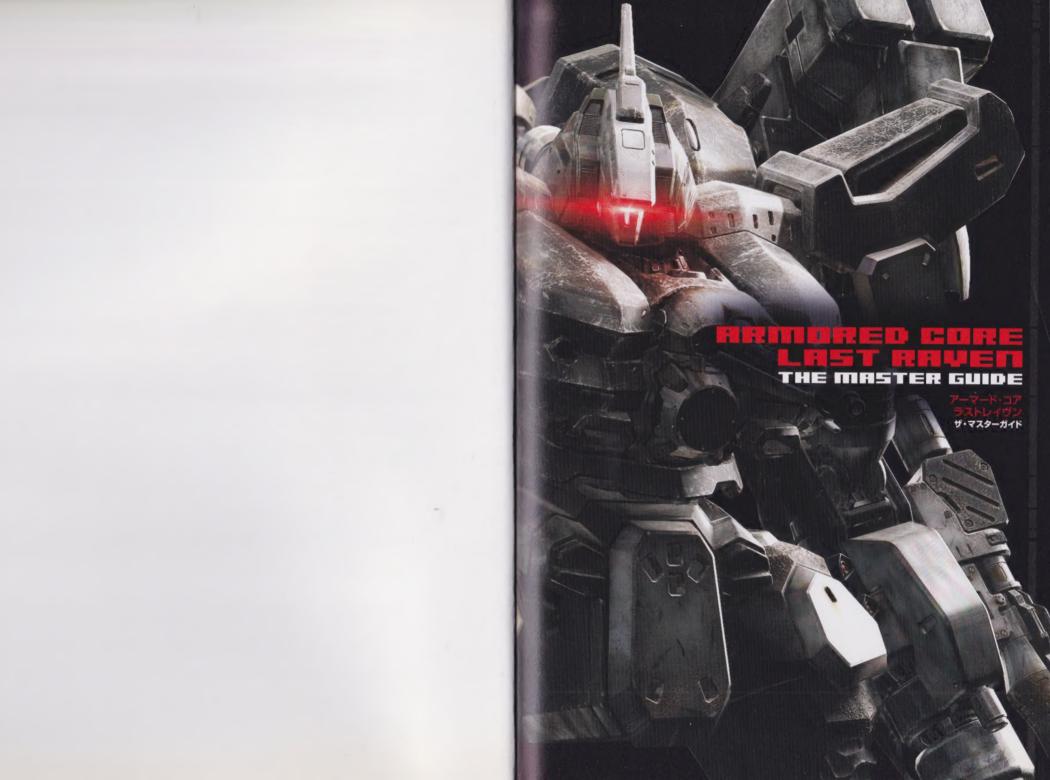




アーマード・コア ラストレイヴン ザ・マスターガイド

ARMORED CORE LAST RAVEN





正体不明の特攻兵器が引き起こした破壊と混乱によって 権力機構としての企業体は大きくその力を失った

ACを駆る傭兵「レイヴン」 その統括組織である「レイヴンズアーク」もまた、 特攻兵器との戦闘によって、その機能を停止させてしまう

事態を重くみた各企業の代表たちは、 お互いの権益を守るため、連合統括機構「アライアンス」を設立

そして、半年の歳月が流れた

アライアンスが徐々にその機能を発揮し始め、 あらたな秩序が生まれようとした矢先、 ひとつの声明が世界を震撼させる

『アライアンスの打倒』 そして、 『レイヴンによるあらたな秩序の創出』

提唱者は「バーテックス」を名乗る武装集団 それを率いていたのは、行方不明とされていた レイヴンズアーク主宰「ジャック・0」であった

ジャックのまいた火種は瞬く間に大きな戦火となり、 生き残っていたレイヴンも、その火中に身を投じることとなる

そして今、 バーテックスの予告したアライアンス襲撃決行まで —— 残り24 時間



CONTENTS

HRMORED CORE LAST RAVEN THE MASTER GUIDE

SYSTEM システム編	005
ゲームモード紹介	006
ミッションの進め方	008
画面の見方	012
基本操作	016
ACの構成	020
ACセッティング	024
ACの機体異常	028
サンプルAC紹介	030
操作テクニック集	034
A&Q	040
VR ARENA紹介	042

mission ミッション編	051
ミッションインデックス	052
01 前線基地急襲/02 産業区侵入者排除	056
03 管理局強行偵察/04 MT護衛	057
05 物資受領/06 サンダイルフェザー撃破	058
07 鉄橋守備隊排除/08 敵AC擊退	059
09 保管区奪還/10 MT追跡	060
11 機密物資護衛/12 管理局奪還	061
13 機密物資回収/14 対戦依頼	062
15 研究所侵入者排除/16 拠点偵察	063
17 研究所強制調査/18 バリオス・クサントス追撃	064
19 レイジングトレント IV 撃破 / 20 飛行部隊通過阻止	065
21 ダム侵入者排除/22 飛行部隊通過支援	066
23 輸送部隊護衛/24 ダム管理施設破壊	067
25 輸送部隊擊破	068
26 発電施設破壞/26 輸送機緊急着陸支援	069
27 無人兵器通過阻止/27 輸送機擊墜	070
28 保管区制圧/29 ECM装置防衛	071
30 味方部隊救出/31 所属不明部隊擊破	072
32 飛行場接収/33 発電所警備部隊排除	073
34 ECM装置破壊/35 電源設備破壊	074
36 発電施設爆破阻止/37 地下排水路侵入者排除	075

38 管理局占拠部隊排除/39 炉心侵入阻止	076
40 動力炉侵入者排除/41 動力炉守備隊排除	077
42 炉心破壊/43 ライウン抹殺	078
44 鉄橋防衛 / 45 エヴァンジェ捜索	079
46 独立勢力救援/47 ジナイーダ討伐	080
48 飛行部隊擊墜/49 鉄橋破壞	081
50 ンジャムジ抹殺/51 輸送列車護衛	082
52 エヴァンジェ討伐/53 MT脱出援護	083
54 輸送列車破壞/55 管理局施設破壞	084
56 発電所侵入者排除/57 所属不明機擊破	085
58 研究所爆破/59 研究データ回収	086
60 拠点けん制攻撃/61 敵AC迎撃	087
62 侵攻部隊迎擊/63 敵部隊擊破	088
64 産業区守備機能停止	089

パーツ編	091
頭部パーツ	092
コアパーツ	097
腕部パーツ	102
脚部パーツ	111
ブースタ	124
FCS(火器管制装置)	126
ジェネレータ	130
ラジエータ	132
インサイド	134
エクステンション	138
肩装備	145
右腕装備	160
左腕装備	175
オプショナルパーツ	186
パーツ別索引	188

対戦モード情報 - レギュレーション編ー の50 対戦モード情報 - 対戦解説編ー 090

SYSTEM









『アーマード・コア ラストレイヴン のゲーム モードは、ストーリーが語られる本編と、友 だちとの対戦ができるモードの2つ。各モー ドの特徴を知っておこう。



NEW (LOAD) GAME

ミッションとアリーナに挑む本編

「NEW(LOAD)GAME」を選んでプレイする本編は 『アーマード・コア ネクサス」の続編となっており、連合 統括機構アライアンスに対して宣戦布告をした武装集 団バーテックスが、襲撃を決行するまでの24時間が舞 台となる。プレイヤーがアーマード・コア(以下AC)の パイロット(レイヴン)となり、24時間の間にさまざま なミッションを遂行することでストーリーが進行してい く。また、本編中ではアリーナという仮想空間で1対1 のAC戦を行い、賞金を稼ぐこともできる。



| メイン画面メニューの概要

MISSION

▶P.008/051

ミッションとは、アライアンスやバーテックスといった組織 からレイヴンに出される依頼のこと。依頼には護衛や施設 の破壊などの目標があり、契約をしてその目標を達成する とクリアとなる。ミッションをクリアすることで時間が進み

徐々に22時間後の決戦 へと近づいていくのだ。 なお、目標を達成でき なかったりACが大破し た場合はゲームオーバ ーになるが、リトライを 選べば再挑戦できる。



▶P.042

「VR」とは「バーチャル」の意味。「VR ARENA」とはその 名のとおり、仮想空間で総勢30体のランカーACと1対1 の戦いを行うものだ。相手を撃破すれば勝利という単純 明快なルールで、バーチャルなだけに負けてもゲームオ

ーパーにはならない。 ただし、ランカーACに 挑戦するには、一定の クレジットが必要にな る。また、勝敗に関係 なく時間経過がないと いうのも特徴だ。



▶P.024

ACを組んだり、パーツの売買を行 う場所。また、戦闘画面に表示する 情報パネルを追加したり(P.013参 照)、「VR AC test」でACのテスト 操作を行うこともできる。

「受信したメールの閲覧」「レイヴン のリスト」「遂行したミッションの報告 書」「組織や勢力、兵器などの説明 が見られる用語集」といった4種類の 情報を確認できる。

SYSTEM-

本編の記録をセーブ(ロード)する場 所。ほかにもサウンドの音量や出力 の設定、コントローラタイプの設定 (P.016参照)や、操作ボタンのカ スタマイズを行える。

VERSUS

「VERSUS」では自分で組んだACを使って、プレイヤ 一同士での対戦を存分に楽しめる。対戦方法は1台の "PlayStation 2"で行う「Stand alone と、接続機器 を必要とする[Network][i.LINK]の3種類があり、 Stand aloneは2人、Network、i.LINKは最大4人ま でのプレイヤーと腕を競うことができる。ここでは、バ トルロイヤルやチーム戦といったさまざまな形式で戦 えるほか、パーツの使用を制限するレギュレーション (P.050参照)といった独自のルールも決められるのだ。



最強のレイヴンを決める対戦モード

対戦の方法

Stand alone -

画面を分割して2人で対戦



1台の "PlayStation 2" で対戦を行う方法。2人対戦の ほかに、1人でCOM(コンピュータの操作するAC)を相 手に戦うこともできる。接続機器を必要としないので手軽 に対戦を楽しむには申し分ないが、プレイヤー同士で戦 う場合は画面を分割表示するため、画面情報がやや見づ らいことが難点。ちなみに、プレイヤー2人の対戦に COM2機を加えれば、簡易4機対戦となる。

Network or i.LINK ネットワーク、ILINK

最大4人まで対戦可能



3人以上のプレイヤーで対戦できるのはこれらの方法の み。ただし、Networkでは "PlayStation 2" 専用ネット ワークアダプターか "PlayStation BB Unit"、i.LINKで はi.LINK端子搭載 "PlayStation 2"のほかに、各機器を 接続するケーブルなども用意する必要がある。Stand aloneとは違い準備はたいへんだが、フルスクリーンでの 対戦はその苦労に報いてくれるほど十分に魅力的だ。

「CONVERT」で前作からパーツを引き継ぐ

タイトル画面から選べる「CONVERT」では、前作「ア ーマード・コア ネクサス』か「アーマード・コア ナインブ レイカー」のセーブデータをコンバートしてゲームを始 めることができる。これを行うと、そのデータで組んで いたACと所持していたパーツを引き継いだ状態でスタ ートできるのだ。ただし、引き継いだパーツのうち売 却可能なものはすべてUSED扱い(P.026参照)となる ほか、「NEW GAME」で始めた場合は初期状態で30万 あるクレジットが、Oとなる。



ミッションの進め方



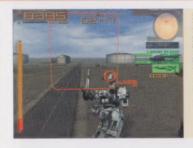


出撃する前に、ミッションの進め方やクリア するために必要なことを知っておいてもらい たい。とくに本編を進めるうえで最も重要と なる「時間経過」の概念は要チェックだ。

ミッションをクリアして24時間を戦い抜く

本編のストーリーは、午前8時から始まる。これはア ライアンスに宣戦布告したパーテックスによる襲撃決行 まで、残り22時間の時点。そして、プレイヤーが1つの ミッションをクリアするたびに時間が経過していき、午前 6時を迎えるとエンディングとなるのだ。

なお、ミッションを1つクリアしたときに経過する時間 は基本的に2時間だが、1時間のものもある。ゲーム上 では、経過する時間はミッションをクリアするまでわから ないので、P.051からのミッション編を参照してほしい。



時間の流れ Ne



受けたいミッションを選ぶ

まずはメイン画面の「MISSION」でミッションを選択。時間 帯によって受けられる数が変化するため、各ミッションの内 容や作戦目標をそのつど確認すること。内容確認後に契約 するかしないかを選べるので、すべてのミッション内容を確 認してから、自分が受けたいものを選べばいい。



ミッションに出撃し、作戦目標を達成する

受けるミッションを決めたら、契約をする前にいったんメイ ン画面にもどり、「GARAGE」でミッションの内容に合った ACを組み上げる(詳細はP.024参照)。ACを組み終えた らいよいよ出撃だ。出撃後は、ミッションごとに定められ た作戦目標(P.010参照)を達成すればクリアとなる。



時間が経過して次のミッションが出現

クリアすると報酬がもらえる。そして1時間か2時間が経過 して、あらたなミッションが出現。以降はこの繰り返しで進 行していき、午前4時もしくは5時のミッションをクリアする とエンディングとなる。なお、ミッションのなかには追加依 頼(右ページ参照)が発生するものもある。

選んだミッションによってストーリーが分岐

ミッションは同じ時間帯に複数のクライアントから同 時に依頼されることが多く、その場合はプレイヤーが1 つを選択することになる。このとき契約しなかったミッ ションは、次の時間帯ではプレイヤー以外のレイヴンが 契約して遂行したか失敗した、もしくは誰も契約なかっ たという設定になっている。このように、プレイヤーが どのミッションを選ぶかによって、ストーリーが分岐し、 展開が変わってくるのだ。



▲クリア後にメー ルが届き、分岐に よる戦況の変化が わかることも。

一分岐発生の例



「NEW GAME」開始直 後の8時に選べるミッシ ョンのうち、①「産業区 侵入者排除」、②「管理 局強行偵察」とでクリア 後の違いを比べてみる。

2選択

○ 「産業区侵入者排除」クリア後

0選択



10時台のミッションは3 つ。じつは20ミッショ ンにレイヴンが登場す るのだが、●では遭遇 しなかったため、のち に戦う可能性がある。



10時台の出現ミッショ ンは2つだけ。また、 ミッション内でレイヴン を1人撃破したので、今 後そのレイヴンは出現 しなくなるのだ。

ミッション遂行後や途中で分岐が発生することも

ほとんどのミッションは、選択時に説明される作戦目 標を満たすとクリアとなり、メイン画面にもどる。しか し、なかには目標達成と同時に「追加依頼」が発生する ことがある。追加依頼を受けるかどうかはプレイヤーの 自由だが、受けた場合と受けなかった場合とでストーリ ーやその後に発生するミッションが変化するのだ。通常 ミッションと追加依頼をクリアすると2時間経過するが、 追加依頼を受けなかった場合は1時間しか経過しない。

| 追加依頼受諾の流れ

目標達成後、追加依頼が発生



条件を満たすと追加依頼を受諾



追加依頼が発生すると、オペレー 夕が依頼を受けるための条件を教 えてくれる。受ける場合は指示に したがおう。その場合は追加依頼 発生時のACのまま挑むことにな り、失敗すると発生前のミッショ ンからやり直しとなる。自機の状 態から受けるかどうか判断しよう。

ミッションの進め

COB

10:00

システム編

ミッションの進め方

ミッションのクリア方法をチェック

一言でミッションといっても、その作戦目標と内容は 千差万別。これらをスムーズにクリアできるかどうかは、 目標と内容に合ったセッティングを行ったACで出撃でき るかどうかにかかっている。ここで重要となるのが、ミ ッション選択時に表示される情報だ。これには具体的な 作戦目標や出現する敵の種類が記されているので、こ の情報をもとにACのセッティングを行えばいいのだ。 例えば施設内のターゲットを破壊するなら、オートマッ プ機能付きの頭部(P.021参照)、といった具合だ。



ミッションによって作戦目標は異なる

クリアの条件となる作戦目標は、ミッションによって 異なっている。敵ACを撃破するものから味方機の護衛、 ターゲットの破壊など、その種類は実に多彩だ。また、 なかには「敵ACの撃破」という目標を達成すると「残り の敵も全滅させる」という条件が追加されるなど、ミッ ション情報に表示されていた作戦目標とは成功条件が 変わるものがある。P.051からのミッション編に成功 条件を掲載しているので参考にしてほしい。



◀目標を達成直後 に、オペレータが さらなる目標を伝 えてくることも。

主な作戦目標

Ale

システム編

ミッションの進め方



敵を全滅させればクリアとなる。なお 敵の増援が現れる場合は、その増援 も全滅させる必要がある。



護衛対象を守りながらほかの条件を 満たすというケースが多い。護衛対象 が破壊されるとミッション失敗となる。



施設や基地内の設備を破壊するとい うもの。破壊後に基地から脱出する など、破壊+αの目標もある。

ミッションを失敗すると……

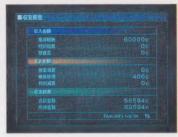
成功条件を満たせなかったり、自機が大破するか作 戦領域外(P.014参照)へ離脱したりすると、ミッション 失敗となる。その場合は、ミッションを選ぶ直前の状態 からやり直す「Retry mission」か、現在のパーツとセ ッティング、クレジットを引き継いで最初のミッションか らやり直す「Restart game」のどちらかを選べるのだ。 受けられるミッションが1つしかなく、どうしてもクリア できないようなときは、後者を選ぶといいだろう。



◀何度もリスター トしてクレジットを ため、高いパーツ を買うという手も。

報酬額算出の仕組みを理解する

ミッションをクリアすると収支報告画面になり、依頼 主から報酬としてクレジットをもらえる。このクレジット は、ACのパーツを購入するために必要なものだ。ただ し、報酬はミッション情報画面で表示された額面どおり の金額がもらえるわけではない。ACの修理費や武器の 弾薬費、依頼内容を忠実に満たしたかどうかなど、さ まざまな要素によって加算や減算がなされたものが最 終的な報酬額となる。なるべく多くのクレジットを獲得 できるように、下表で仕組みを確認しておこう。



一報酬にかかわる要素

	獲得報酬	ミッションをクリアしたときにもらえる金額。追加依頼を受けた場合、報酬が増えることがある。 また、ミッションによっては報酬がクレジットではないことがある
収入	特別加算	ミッション内で特定の行動をとった場合に、報酬に加算される金額
入金額	懸賞金	ミッション中にレイヴンの乗るACを撃破した場合にもらえる金額。懸賞金はレイヴンごとに異なり、詳細はメイン画面の「INFORMATION」から「Raven list」を選べば確認できる。なお、「Raven list」に掲載されているACを倒すと、報酬とは別に謝礼をもらえることがある
	弾薬清算	ミッション中に使用した武器の弾薬費
支出金额	機体修理	ミッション中に傷ついたACを修理する金額
331	特別減算	ミッション内で特定の行動をとった場合に、報酬から減算される金額
竖	合計金額	収入金額から支出金額を差し引いた値。これが最終的な報酬金額となる

何度も繰り返しプレイしよう!

アデータをセーブすることができる。このデータをロー ドすれば、クリア時のパーツや所持金を引き継いで午 前8時の状態(「VR ARENA」はクリア時のまま)から再 びプレイできるのだ。本作には複数のエンディングが用 意されているので、ぜひとも繰り返しプレイして、すべ



24時間を戦い抜いてエンディングを迎えると、クリ てのエンディングを見てほしい。なお、2周目以降はメ イン画面に「FREE MISSION」と「EX ARENA」が追加 される。「FREE MISSION」では、今までにクリアした ミッションであれば何度でも自由にプレイ可能で、「EX ARENA」ではミッション中に倒したレイヴンと何度でも 戦える。本編の息抜きやクレジット稼ぎにプレイしよう。









ACのコクピット画面には、戦闘に必要な数 多くの情報が表示される。これらの情報を 素早く把握して戦況を的確に判断できるよう に、画面の見方を覚えておこう。

戦闘画面

戦闘画面はミッション、アリーナでの戦闘中に表示さ れる共通の画面。情報の項目は非常に多く、メッセー ジや部位破壊アイコン、システムエラーなど常に表示さ れていないものも多数あるため、一瞬で何が表示され 一ズに慣れたプレイヤーも要チェックだ。

たのかを判断するのは難しい。どの場所にどんな情報 が示されるのかを、下図でしっかりと確認しておいても らいたい。本作から追加された項目もあるので、シリ

さまざまな戦闘情報が表示される

表示内容の意味



名称	内容	参照ページ
●自機AP	自機の耐久値。OになるとACが破壊され、ミッション失敗、または敗北となる	-
2機体温度	自機の機体温度。数値が一定以上に高まると、エネルギーやAPが減少していく	029
③エネルギーゲージ	ブースタ(P.021参照)や特定の武器の使用で減少し、ゲージがなくなると行動が制限される	-
◎方位計	現在、自機が向いている方向。Nは北、Sは南、Wは西、Eは東を表す	-
⑤ロックオンサイト	選択中の武器の敵捕捉可能範囲。武器やFCS(P.021参照)の種類などによって範囲が変わる	-
6 照準ロック	特定の武器でロックオンサイト内に敵を捕捉した場合に表示される	014
7通信情報	オペレータや敵の通信メッセージが表示される	-
③ECM濃度	妨害電波の濃度を表す。この数値が高いとレーダーやFCSに悪影響をおよぼす	029
②レーダー	作戦領域や敵を表示するレーダー	014
⊕コア情報	コア(P.021参照)に搭載されている迎撃装置やオーバードブーストなどの機能情報を表示	-
①装備	装備している武器のカテゴリや弾数を表示	015
D敵AP	敵のAPで、アリーナでの戦闘時のみ表示される。この数値をOにすると勝利となる	-
®システムエラー	ACに異常が発生した場合に表示される警告	015
◎部位破壊アイコン	パーツが損傷を受けたり破壊された際に表示。黄色が1次破壊、赤色が2次破壊を表す	028
B タイム	制限時間があるミッションや「VERSUS」で表示される	-
10ロックオン警告	特定の敵にロックされた状態であることを知らせるメッセージ	_
17 領域離脱警告	自機が作戦領域(P.014参照)の限界に接近していることを知らせるメッセージ	-
®メッセージ	戦闘の状況や自機の行動結果などが表示される	015

追加パネル

メイン画面の「GARAGE」メニューにある「Cockpit」 で、戦闘画面にさらなる情報パネルを追加することが できる。その方法は簡単で、「Cockpit」から「Change panel」を選択して、そこで追加したい項目を選ぶだけ。 追加パネルは全部で5つもあるため、すべてのパネル を追加すると画面が見づらくなってしまうが、敵ACの 武器情報を見られる「Enemy data」と、マップ上に残 っている敵の数がわかる「Remnants enemy」だけは 表示できるようにしておくといい。

| 適加パネル表示内容の意味



情報パネルを任意に追加できる

名称	内容
Outer heat	エリアマップの外気温を表示
2Speedometer	自機の移動速度を表す
®Enemy data	敵ACの武装と残弾数。本編のアリーナ と「VERSUS」でのみ表示される
Altimeter	自機のいる高度を表す
6Remnants enemy	敵の残存勢力を示すゲージを表示

2分割画面では表示場所が違う

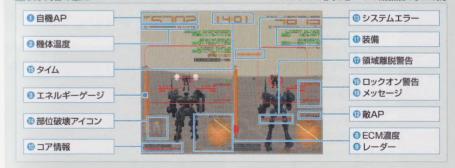
「VERSUS」モードの「Stand alone」を2人でプレイ する場合、戦闘画面は左右半分の分割画面となる。分 割画面に表示される情報パネルの項目は戦闘画面とほ とんど変わらないが、表示位置が変わっているものが 多い。それを把握しておかないと、情報を見間違えた り、見逃したりしかねないので、下の写真でどの情報の 位置が変わっているのかをチェックしてほしい。



▲分割画面での対戦は 相手の位置や使おうと している武器が丸見え。 盗み見はしないこと。

表示内容の意味

※アイコンの番号は左ページの戦闘画面のものに対応



16

システム

画面の見方

一レーダーの見方



レーダーは自機周辺にいる敵の位置や警告領域、作 戦領域を知るための重要な機能。肩装備のレーダーか、 レーダー機能がある頭部(いずれもP.021参照)を装備 することで表示される。視認できない敵の位置を知る 唯一の方法なので、どちらかのパーツは必ず装備して おこう。なお、装備しているレーダーの性能によって、 索敵可能な範囲や、表示を更新する時間などが決まる ため、その性能には気を配りたい。



▲レーダーの天敵 FCMの妨害を受け ると表示が乱され る(P.029参照)。

照準ロック 攻撃を正確に命中させるための機能

ロックオンの種類



ロックオン準備 完全にロックオンしていない状態。発射した弾は照 準ロックの位置に飛ぶだけで、ミサイルは撃てない

ロックオン完了

ロックオンを完了した状態で、敵の移動先を 想定した場所に弾を発射する

壁越しロックオン

自機と対象の間に障害物がある状態のロック オン。まっすぐ飛ぶ弾は障害物に当たる

複数ロックオン

照準ロックの上下に表示された四角の数だけ 弾が発射される状態を表す

複数武器ロックオン

複数の武器を装備した状態のロックオン。上 下枠が左腕、左右枠が右腕(肩)装備を示す

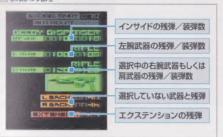
ガイドライン

ロックオンができない特定の武器を装備してい るときに表示。ラインに沿って弾が発射される

特定の武器を装備しているときにロックオンサイト内 に敵をとらえると、照準ロックが表示される。この照準 ロックが黄色のうちは、発射した弾は照準ロックの方向 にしか飛ばないが、照準ロックの色が赤くなってから攻 撃すると、弾は敵の移動先を予測して発射されるのだ。 この状態をロックオンといい、ロックオン完了前に攻撃 を当てることは難しい。なお、ロックオンには左表のよ うな種類があるので、状況に応じたロックオンがなさ れているかを判断できるようになろう。



門装備の見方



ACは右腕、左腕、右肩、左肩の各武器と、インサイ ド、エクステンションという合計6種類の武器を装備で きる(P.021参照)。ただし、同時に使用できる武器は 限られており、一部のものは切り替えて使うしかない (P.018参照)。武器は戦闘中に何度も切り替えること になるので、現在どの武器を選択しているのかを把握 することが大切だ。また、各武器の弾がどれくらい残っ ているかも重要なので、左図で装備の見方を確認して おこう。なお、イクシードオービット(P.019参照)の残 弾は、装備パネルの真上にあるコア情報に表示される。

メッセージ/システムエテー 戦闘状況と自機への警告を知らせてくれる

メッセージは攻撃の命中や敵の破壊などの戦闘状況 メッセージー覧 を知らせるもので、次にどのように行動すればいいかを 判断する際の参考になる。一方のシステムエラーは、機 体温度の上昇やECM障害などの機体異常を警告してく れるもの。また、エラーの一部に「OVERWEIGHT」や 「RADAR ERROR」といった、早急に対処する必要が あるものがある。この対処法をP.027~P.029で詳し く紹介するので、実戦に向かう前に必ず覚えてほしい。

種類	意味
HIT	敵に攻撃が命中したことを表す
DAMAGE	敵の攻撃でダメージを受けたことを表す
ARMOR LOW	自機のAPが10%未満になったことを表す
DESTROY	敵を撃破したことを表す
GUARD	攻撃が敵にガードされたことを表す

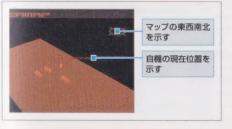
門 システムエラー一覧

種類	意味	
CHARGING	エネルギー充填中。Oになったエネルギーを回復している状態で、エネルギーを使う行動がとれない	
DANGER HEAT	危険温度警告。機体温度が上昇し、耐熱温度(自機が耐えられる限界の温度)に近づいている状態	
OPTIMIZING	レーダー異常最適化中。レーダー異常の状態にならないようにECMを除去している状態を表す	
OUTPUT DOWN	危険温度。機体温度が耐熱温度を超えた状態	
RADAR ERROR	レーダー異常。ECM(電波妨害)によりレーダーに障害が発生している状態を表す	
SYSTEM ERROR	システムエラー。ECMによりロックオン機能に障害が発生している状態を表す	
ARMS OVERWEIGHT	腕部重量過多。腕部装備の重量が、コアの腕部最大積載量を超えた状態	
OVERWEIGHT	重量過多。装備しているバーツの総重量が脚部最大積載量を超えた状態	
SHORTAGE EN	出力不足。エネルギーの自動回復量が低下している状態を表す	

エリアマップ画面

探索ミッションに必須のナビゲーター

表示内容の意味



ミッション中にSELECTボタンを押すと、自機周辺の エリアマップが表示される。エリアマップ上では自機の 現在位置が確認できるほか、ミッションによってはター ゲットや脱出地点などの場所もわかるのだ。建物内を 探索するミッションなどに挑む際には欠かせない情報源 といえるだろう。なお、オートマップ機能(P.092参照) 搭載の頭部を装備している場合は、今までに通った場 所のマップがすべて表示されるようになる。頭部パーツ を選ぶ際は、この機能にも注目しよう。

ES BAR

画面の見方

7.72

=1 ステ

1115





移動操作から武器操作まで、ACの操作は多 く、しかも少々複雑だ。しかし、それらを 使いこなせなければ22時間を難い抜くこと は難しい。基本操作を確実に身につけよう。

2種類の操作タイプをチェック

ACの操作には「Type A]と「Type B」の2つがある。 Type Aは左右のスティックを使ってACを動かすため慣 れるまで難しいが、武器を扱いやすいという特徴があ る。Type Bは「アーマード・コア」シリーズをプレイした 人にはおなじみのもので、スティックは左しか使わない のでACを操作しやすいが、そのぶんボタン操作を多用 する。どちらがよいかは好みなので一概にいえないが、 実際に試してみて、しっくりくるほうを選択しよう。



∢どちらのタイプも Option O Kev assign」で操作ボ タンを変更できる。

| タイプ別基本操作一覧

Am the dee		操作方法	
	操作名	ТуреА	ТуреВ
	前進·後退	左スティック上下	左スティック/方向キー上下
	左右平行移動	左スティック左右	L1ポタン、R1ポタン
	ジャンプ	L2ボタン	◎ボタン
10	ブーストジャンプ	L2ボタン(押す長さで高度が変わる)	⊗ボタン(押す長さで高度が変わる)
移動系操作	ブーストダッシュ	L2ボタン+左スティック	※ボタン+左スティック / 方向キー上下、L1ボタン、R1ボタン
作	オーバードブースト ON/OFF	R37	ボタン
	視点の上下移動	右スティック上下	L2ボタン、R2ボタン
	視点の左右移動	右スティック左右	左スティック/方向キー左右
	視点のリセット	●ボタン	L2ボタン+R2ボタン
	左腕装備使用/ドアを開ける、ターゲットの回収など	L1ボタン	⊚ポタン
	右腕装備使用/肩装備使用/キャノン系武器構え/キャノン系武器使用	R1ボタン	ルボタン
装	武器切り替え	R2ボタン	●ボタン
装備系操作	エクステンション ON/OFF	L3ボタン	
操作	インサイド使用	⊗ボタン	**ボタン(インサイド選択時)
I.F.	イクシードオービット ON/OFF	R3ポタン	
	格納装備への換装	腕装備解除時	に自動的に換装
	左腕装備の装備解除	◎ボタン+L1ボタン	R1ボタン+R2ボタン+ L1ボタン+L2ボタン+●ボタン
特殊操作	選択中の装備(右腕、肩)の装備解除	●ボタン+R1ボタン	R1ボタン+R2ボタン+ L1ボタン+L2ボタン+●ボタン
11/	エクステンションの装備解除	●ボタン+L3ボタン	R1ボタン+R2ボタン+ L1ボタン+L2ボタン+L3ボタン
その	ポーズ・戦闘放棄画面表示	STARTボタン	
の他	エリアマップ画面表示	SELECTボタン	

移動系操作をマスターしよう

ACを動かす移動系操作は、数ある操作方法のなか でし基本中の基本。これをマスターしないうちは、ミッ コンに出撃しても戦果をあげることは難しい。とくに 「一ストを使った移動や視点移動は、敵の攻撃を回避 したり敵をロックオンする際などに多用するため、これ 一の操作ができなければ敵とまともに戦えないのだ。 / /ョンに挑む前に「VR AC test(P.027参照)」で ACを動かし、自由自在に操れるようになろう。



●どちらかの操作 タイプを決めたら、 初期機体を使って 練習あるのみだ。

移動系操作の詳細

而常移動

Ivon A 移動: 左スティック 旋回: 右スティック左右

移動:方向キー/左スティック上下、L1ポタン、R1ボタン 旋回:方向キー/左スティック左右

ACを前後左右へ動かす操作で、左右の移動は視点が前方に 間定されたままの平行移動となる。また、ACを斜めに動か が際は、「前と右で右斜め前」のように前後と左右の操作を組

か合わせればいい。 旋回は視点の 与有移動と同じ操作で、左を入力 しつづけると左に、右を入力しつ づけると右に旋回する。ちなみに、 単行移動中に移動方向とは逆に旋 回すると、ACが円を描いて動く。



ジャンプ

Type A L2ボタン(静止中に軽く押す)

TypeB ③ボタン(静止中に軽く押す)

立ち止まった状態のACを、その場でジャンプさせる操作。ジ ャンプ中は通常移動の操作も行える。移動しながらのジャン プはできないが、ジャンプ後に移動操作で着地点を変えるこ とができるということだ。なお、脚部パーツが二脚、逆脚、

四脚のタイプのみ使用可能で、タ ンクとフロートの場合はブーストジ ャンプとなる(脚部の種類について はP.025参照)。ちなみに、ジャ ンプ中に再度ジャンプボタンを押 すと、ブーストジャンプが発動する。



ブーストダッシュ

Type A L2ボタン+左スティック(旋回を除く通常移動時)

②ボタン+左スティック/方向キー、L1ボタン、 R1ボタン(旋回を除く通常移動時)

移動しながらブーストボタン(Type AはL2ボタン、Type B は®ボタン)を入力すると、ACのエネルギーを消費して通常 移動よりも速く移動できる。もちろん平行移動中でも発動可

ルだ。このダッシュは、旋回行動 以外の通常移動中ならエネルギー がある限りいつでも使えるが、脚 部パーツがタンクの場合は、ブー ストダッシュそのものが使えない ということに注意してほしい。



ブーストジャンプ

Type A L2ボタンを押しつづける TypeB ●ボタンを押しつづける

エネルギーを消費してACを上昇させる操作で、ボタンを押 す長さで高度が変わる。ボタンを押しつづけている間はエネ ルギーがなくならない限り上昇を続けるほか、ボタンを難し て降下している最中に再入力すると、その場で再上昇すると

いう仕組みになっている。また、 ジャンプと同様にブーストジャンプ 中でも通常移動は可能だ。さらに、 ブーストダッシュ中に再度ブースト ボタンを押すことでも、ブースト ジャンプが発動する。



オーバードブースト

■ A R3ボタン(右スティック押し込み)で発動し、 「ype B 再度R3ボタンで解除

ナーバードブースト(以下OB)機能搭載のコアを装備している 場合のみ使用できる高速移動の操作。ブーストダッシュより り速く移動できるが、そのぶん消費エネルギーも多い。また、 後退はできないうえ、壁などにぶつかると自動的に発動をや

めてしまうため、発動中にACを制 卸するには技術が必要だ。なお、 発動中は機体温度が上がりやすく、 ブーストを併用したりすると、AC の性能によってはあっという間に 納暴走(P.029参照)してしまう。



視点移動

Type A 視点移動:右スティック 視点のリセット: ®ボタン

視点の上下移動:L2ポタン、R2ポタン Type B 視点の左右移動:方向キー/左スティック左右 視点のリセット:L2ポタン+R2ポタン

視点を上下左右に向ける操作。入力した方向を瞬間的に向く というわけではないので、移動操作と組み合わせて素早く目

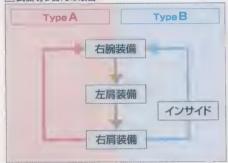
的の方向を見られるように練習し ておこう。また、視点のリセットを すると、視点の上下が一瞬で自機 の目線の高さにもどせる。上下の 入力に失敗したときは、この操作 を使って素早くもとにもどそう。



ようになるため、弾切れした武器は装備解除しよう。

◀装備解除した武 器は戦闘終了後に 回収されるので、 心配はいらない。

武器切り替えの順番



- 装備解除の方法

- ●解除したい武器の操作ボタン(Type Bの右腕/肩は® ボタン)と、解除操作のボタンを同時に入力する
- ●インサイドや特定のパーツは装備解除不可
- ●各腕部の装備を解除したときに、格納武器がある場合 はそれらが自動的に装備される

タイプ	解除したい武器	武器操作	解除操作
	左腕装備	L1ボタン	
ТуреА	選択中の装備(右腕/肩)	R1ポタン	+ ●ポタン
	エクステンション	L3ボタン	
	左腕装備	●ボタン	R1ボタン
ТуреВ	選択中の装備(右腕/肩)	●ボタン	+ R2ポタン
	エクステンション	L3ボタン	L2ボタン

装備系操作の詳細

通常武器

システ

ム編

右腕/肩:R1ボタンもしくはロックオン後にR1ボタン 左腕:L1ボタンもしくはロックオン後にL1ボタン

右腕/肩:・・ボタンもしくはロックオン後に・ボタン 左腕: ◎ボタンもしくはロックオン後に◎ボタン

ライフルやマシンガン、バズー力といった、敵をロックオンし なくても発射できる武器の操作。ただし、ロックオンが完了

する前に攻撃しても、発射した弾 は照準ロックの位置にしか飛ばな いため動く敵には当てにくい。し っかり当てたいならロックオンが 完了するまで待ち、敵の移動先へ 弾が発射されるようにしよう。



ロックオン不可武器

Type A 右腕/肩:R1ボタン 左腕:L1ボタン TypeB 右腕/肩:・・ボタン 左腕:・・ボタン

ロックオン不可武器とは、敵をロックオンすることができな い武器で、主にロケットがこれに当たる。武器を選択すると 照準ロックの代わりに前方に赤いガイドラインが表示され、 発射された弾はこのラインに沿って飛ぶ。ロックオン武器の

ように敵の移動先を予測してくれ ないので、プレイヤーが敵の動き を予測する必要があるのだ。ちな みに、ロックオン不可武器には、 火炎放射器のようにガイドライン すら表示されないものもある。



ロックオン限定武器

Type A 右腕/肩:ロックオン後にR1ボタン

Type B 右腕/肩:ロックオン後に®ボタン

ミサイルやオービットキャノンといった、敵をロックオンしな い限り発射できない武器の操作。この操作が必要な武器は、 通常武器と比べると発射までに時間がかかってしまうが、ミ サイルは敵を追尾し、オービットキャノンは自動的に敵を攻撃

するという特長がある。なお、左 腕装備にはロックオン限定武器が 存在しない。また、左腕装備のハ ンドミサイルや肩装備の特殊弾倉 型ミサイルなど、ロックオンなしで 発射できるミサイルもある。



キャノン系武器

R1ボタンで構えてから、再度R1ボタンで発射 脚部が四脚もしくはタンクの場合は構え動作なし

●ボタンで構えてから、再度●ボタンで発射 脚部が四脚もしくはタンクの場合は構え動作なし

キャノン系武器とは、リニアガンやグレネードランチャーなど の
高装備で、
脚部パーツによって操作方法が異なる。
まずは 二脚、逆脚、フロートだが、これらは装備使用ボタンを押す といったん武器を構える動作をとり、この状態で装備使用ボ タンを押すことで弾を発射する。ただし、地上でしか構えら れず、横え中に移動すると構え動作がキャンセルされる。四 脚は構えを必要とせず、移動しながら撃てるが空中では発射 できない。また、タンクは一切の制限を受けずに撃てる。

レーザーブレード(エネルギー波)



| | ボタン(ブーストダッシュ中にL1ボタンか、地上でL1 ボタノのあとタイミングよくL2ボタンでエネルギー波) ・・ボタン(ブーストダッシュ中に@ボタンか、@ボタンの あたにタイミングよく⊗ボタンでエネルギー波)

レーザーブレードは接近戦用の武器。地上、空中間わず使用 川州で、地上で使うとACが少し前方に移動して斬りつけると いう行動をとる。使用時にエネルギーを消費するものの、使 川回数に制限がないのが特長だ。また、ブーストダッシュ中 1 装備使用ボタンを押すか、地上で「装備使用ボタン→ブー (トポタン)の順でタイミングよく入力すると、前方に斬りつ けると同時にエネルギー波を飛ばせるが、威力は直接攻撃よ りし低い。ちなみに、四脚やタンクだと敵を突く動作となる。



◀エネルギー波は遠くま で届くので、けん制に最 適。銃器の代わりに使え ば弾も節約できる。

▶自機が空中にいるとき トブレードを当てると、 威力が地上時よりも1.5 出大きくなる。

シールド

Type A L1ボタンで構え、再度L1ボタンで解除 Type日 ®ボタンで構え、再度®ボタンで解除

左腕に装備しているシールドを機体前方に構える操作。シー ルドには実弾攻撃を防ぐシールドと、エネルギー兵器を防ぐ ENシールドの2つのタイプが用意されており、ENシールドは 構えている間エネルギーを消費しつづける。したがって、普

通のシールドなら常に構えていて も問題はないが、ENシールドの ほうは敵と交戦しないときは解除 しておくことを忘れずに。ちなみ に、シールドの種類によって、防 御できる節囲が変わる。



インサイド

Type A Sボタン

Type B インサイド選択中に®ボタン

インサイドとは腕部パーツの肩から射出される武装(P.021参 照)。機雷や地雷、ナパームロケットなどの武器系と、デコイ やECMメーカーなどの補助系の2種類があり、すべてこの操 作で使用する。武器系インサイドは照準ロックやガイドライン

が表示されないため、敵の移動す る地点にあらかじめ出しておいた り、目標に密着してから発射すると いった使い方をするといい。なお、 Type Bでは右腕装備もしくは肩装 備との併用ができない。



エネルギー波射出型ブレード

IVIOA LIボタン

Type 日 ®ボタン

₩ ft はレーザーブレードと同じで、こちらは装備使用ボタンを **伸すだけでエネルギー波を水平発射できるものの、直接敵を** ₩ ることはできない。また、通常のレーザーブレードとは異な り、空中でもエネルギー波を出せるのだが、ACの前方にしか

飛ばせない点は同じだ。地上で攻 ♥するとACが前方に踏み込む動作 をとることや、使用時にエネルギ を 消費するが使用回数には制限 がないことも、通常のレーザーブ レードと変わらない。



エクステンション

Type A L3ボタン(左スティック押し込み)で発動し、再度L3ボタ Type B ンで解除。常に発動中のものもある

エクステンションとは腕部パーツの肩の側面に装着される武装 で、追加装甲や連動ミサイル(ほかのミサイルを撃つと自動発 射される)などがある(P.021参照)。 追加装甲ならボタンを 押せば効果を発揮し、連動ミサイルならボタンを押せば発射

可能な状態になる。つまり、ボター ン操作で発動と解除を切り替えて 使用するのだ。ただし、追加装甲 のなかには、ボタン操作に関係な く常に発動しているものもあり、こ れはボタン操作で解除できない。



耐突型ブレード Ivoe A RIボタン

1ype B ⊕ボタン

攻撃力は極めて高いが使用回数に制限があるブレードで、ど の脚部タイプで操作しても突く動作で攻撃する。ほかのブレ ドと異なり、操作入力から発動までにかなりの時間がかか るため、素早く動き回る敵に当てるのは非常に困難。さらに

使える回数が極端に少ないことか ら、扱いが難しい武器といえる。 この武器をメインウェポンにする 場合は、かわされることを想定し て、左腕装備と屠装備に装弾数の 多いものを選んでおこう。



イクシードオービット

Type A R3ボタン(右スティック押し込み)で発動し、 Type B 再度R3ボタンで解除

イクシードオービット(以下EO)内蔵型のコア装備時に使える。 発動すると攻撃兵器がACの真上に設置され、自動的に敵を 攻撃してくれるのだ。自機の向いている方向とは関係なく敵を 狙うので、その攻撃方向で死角にいる敵の位置が判明するが、

さすがにACの真上や真下、後方 まではカバーしてくれない。なお、 実弾EOとエネルギーEOの2タイ プがあり、エネルギーEOは発動を 解除してコアにもどしておくと、一 定時間後に残弾数が回復する。





ACの構成



オリジナルACの構築が『アーマード・コア』 シリーズの醍醐味。しかし、構成するパーツ について知らないと、思うようなACは組め ないのでしっかりと把握してほしい。

ACは17のパーツで構成される

ACを構成するパーツは全部で17。各パーツの名称 と、そのパーツがACのどの部分を構成するものなのか を、下図で確認しておこう。すべて覚えるのはたいへん そうに思えるが、17あるパーツはACの基本性能を決 める「外部パーツ」、内部機関の性能を決める「内部パー ツ」、武器やシールドなどの「武装パーツ」というように、 その働きの違いによって区分される。まずは、この区 分でおおまかにパーツの違いをイメージしてから、個々 を覚えるようにするといいだろう。









区分		名称	参照ページ
	1 Head	頭部バーツ	092
外部。	2 Core	コアパーツ	097
外部パーツ	3 Arms	腕部バーツ	102
,	4 Legs	脚部パーツ	111
	6 Booster	ブースタ	124
内	6 FCS	FCS(火器管制装置)	126
内部パーツ	7 Generator	ジェネレータ	130
y	8 Radiator	ラジエータ	132
	Optional Parts	オプショナルバーツ	186
	10 Inside	インサイド	134
	1 Extension	エクステンション	138
	1 Back Unit R	右肩装備	145
武装	18 Back Unit L	左肩装備	145
武装パーツ	Arm Unit R	右腕装備	160
	Arm Unit L	左腕装備	175
	6 Hanger Unit R	右格納装備	160
	Manger Unit L	左格納装備	175

⑤はコアパーツの背面、⑩は腕部パーツ肩の内部、⑪は肩の側 面、 0~ ○および (5)、 (1) はコアパーツの内部

パーツごとの役割を把握しよう

各パーツにはそれぞれ決まった役割がある。例えば 備させたパーツがどんな役割を持っているかを知らな 表で全パーツの役割を完璧に覚えておこう。

また、すべての外部パーツとオプショナルパーツ以外 外部バーツの頭部は外部情報を把握する、内部パーツ の内部パーツは必須パーツであり、これらを組み込ん のジェネレータはACを動かすエネルギーを作る、武装 でいないとACとして成り立たず、出撃不可能となる。 パーツの武器は敵を攻撃する手段などだ。せっかく装それ以外の武器やエクステンションなどのパーツは、装 備しなくても出撃可能な選択パーツだ。しかし、武器 いと、優れたACを組むことなどできるわけがない。下を1つも持たないACでは出撃しても戦えないため、ほ ぼ必須のパーツといえる。

mon I	ACM 1	1.07	45.0	-	&Plante	11
	1001	\sim	-,./	α	役害	ш
	and P		-	00	120	и.

		パーツ名	種別	役割
		Head 頭部パーツ	必須パーツ	外部情報を把握するためのバーツで、コンピュータやレーダーなどが搭載されている。 夜のミッションでは暗視スコーブ付き、マップが複雑なミッションではオートマップ機能付きなど、状況に合わせて選ぼう
	3	Core コアパーツ	必須バーツ	ACの中枢となるパーツ。急加速装置のOB内蔵型、自動攻撃兵器のEO内蔵型 特定の武器を格納可能な格納機能(ハンガーユニット)搭載型の3タイプがある。 なお、OBとハンガーユニット両方の機能を持つコアもある
1,	7 1	Arms 腕部パーツ	必須パーツ	武器を持つためのバーツであり、銃やレーザーブレードといった各種武器の命中率に影響する。腕そのものが武器となっているパーツ(武器腕)もある
	A	Legs 脚部パーツ	必須バーツ	移動性能のほかに、バーツを装備するために必要な「最大積載量」が設定された重要なバーツ。二脚、逆脚、四脚、タンク、フロートの5タイプがある
		Booster ブースタ	必須バーツ	ブーストダッシュや空中での移動に影響する。脚部タイプがダンクとフロートの場合は、脚部パーツそのものに固有のブースタが搭載されているため、このパーツは装備不可能となる
	Yes and	FCS FCS(火器管制装置)	必須パーツ	武器を制御する火器管制装置。ロックオンの範囲・距離・スピードと、ミサイルの 最大ロックオン数などに影響するほか、パーツによってロックオンサイトの広さか 異なる。また、一部のFCSは一度に複数の敵をロックオンする機能を持つ
内部パーツ	1	Generator ジェネレータ	必須パーツ	ACを動かすためのエネルギーを生み出すパーツで、エネルギーの最大値と回復 量に影響する。ジェネレータ以外のほとんどのパーツがエネルギーを消費するた め、なるべく性能が高いものを選ぼう
	N	Radiator ラジエータ	必須バーツ	機体温度の上昇を防ぐための冷却性能を備えたバーツ。機体温度がコアの耐熱温度を超えると「OUTPUT DOWN」となるので、高性能のバーツを購入しよう
	W	Optional Parts オプショナルバーツ	選択バーツ	ACの性能を上げる特殊なパーツ。コアごとに設定されたスロット数に応じて装備ができる、重量や消費エネルギーなどが設定されていないため、デメリットが一切ない優秀なパーツだ
	1	Inside インサイド	選択パーツ	腕部パーツの肩に内蔵されるパーツ。機器やロケットなどの武器系と、敵のミサイルをかく乱するデコイや、敵のロックオン機能を妨害するECMメーカーなどの補助系に分かれる
	*	Extension エクステンション	選択パーツ	肩の側面に装備するバーツ。ミサイル発射に付随して攻撃する連動ミサイル、追加装甲やミサイル迎撃装置、補助ブースタなどといったACの攻撃、防御、移動を補助する役割を担う。また、右腕装備の予備弾虐もある
	=	Back Unit R 右肩装備	選択パーツ	肩部に装備するパーツ。主にミサイルやロケット、キャノン系武器など火力に優れ た武器や、レーダー、補助ブースタなどがそろっている。なお、どちらか一方の
武装八	6	Back Unit L 左肩装備	選択パーツ	肩に装備するものと両肩に装備するものがあり、片方のものを左右両肩に装備することもできる。ただし、その場合は同じパーツを2つ購入する必要がある
ハーツ	9	Arm Unit R 右腕装備	選択パーツ	ACのメインウェボンとなるライフルやマシンガン、バズーカなどのバーツ。武器として使用するものしか存在しないが、種類や数が非常に多い
	p.	Arm Unit L 左腕装備	選択パーツ	ACのサブウェボン的な役割を持つ。右腕装備と同様にライフルやマシンガンなどを装備できるほか、使用回数に制限がないレーザーブレードやダメージを軽減するシールドといった武装がある
	柯	Hanger Unit R 右格納装備	選択パーツ	ハンガーユニット型のコアに格納しておける予備の武装。各腕部の武器を装備解除した場合に、自動的に装備される。右格納装備はマシンガンやハンドガンなど
	12	Hanger Unit L 左格納装備	選択パーツ	の射撃武器、左格納装備には射撃武器のほかにレーザーブレードやシールドなど が用意されている

パーツとAC性能の関係を知る

各パーツにはAPや重量などのパラメータが設定されている。ACは複数のパーツを組み合わせて構築するものなので、選択したパーツに設定されているパラメータの合計が、ACのパラメータになるのだ。当然パーツを替えるごとにAC性能も変動するので、高めたいパラメータがどの程度上がるかでパーツを選ぶといい。

パラメータ表示中に●ボタンを押すと、AC性能の目 安として、攻撃力、防御力、機動力、EN供給、冷却性 能、対ECMの6項目がレーダーグラフで表示される。 グラフは項目でとにS・A・B・C・D・Eの6段階で評価さ れ、Sに近ければ性能が高いという意味だ。組み上げ たACの性能を知る際の目安にしよう。

▼レーダーグラフ6項目を合計した評価が、ACの総合性能としてグラフの下に表示されるのだ。

-	Λ	C.	l (°	=	×	-9	m	百		
	H	ربة	и.	1	\sim		U	732	ᆸ	

パラメータ	大きく影響するパーツ	内容
AP(アーマーポイント)	外部パーツすべて	ACの耐久値。この値がOになるとACが大破し、戦闘不能となる
腕部重量	コア	「腕部重量/腕部最大積載量」で表示されている。腕部重量が腕部最大積載量を上回ると照準性能(武器の命中率)が低下する
脚部重量	脚部	「脚部重量/脚部最大積載量」で表示されている。脚部重量が脚部最大積載量を上回ると運動性能(移動性能、ブースト最大速度など)が低下する
重量	オプショナルバーツを除く 全パーツ	オプショナルバーツを除いた全装備バーツの重量の合計値。この値が小さいほど ACの移動性能(移動時の速度)が高くなる
消費EN	オプショナルバーツ、 ジェネレータを除く全パーツ	「ACの消費EN/出力」で表示されている。消費ENが出力を上回ると、ACが動くだけでエネルギーゲージが低下する
EN容量	ジェネレータ	ACに蓄積可能なENの最大値。ENゲージの量を表す
EN供給	ジェネレータ	ENの回復速度とコンデンサ容量をもとにした性能値。この値が大きいと、ENを効率よく回復できる
ブースト持続時間	ブースタ、ジェネレータ	ブーストを連続して使用できる時間
ブースト最大速度	ブースタ	ブーストダッシュ時の最大速度(脚部がタンクの場合はブーストダッシュが使えたいため通常移動時の最大速度となる)
旋回速度	脚部	ACが旋回するときの最大速度
安定性能	脚部	ACのバランスを制御する能力。この値が大きいと、敵の攻撃を被弾したときの反動を吸収しやすい
冷却性能	外部パーツすべて、 ラジエータ	ACの冷却性能。この値が大きいと機体温度が上昇したときに、冷却するまでの時間が短くなる
緊急時冷却性能	ラジエータ	ACの緊急時冷却性能。この値が大きいと、機体温度がコアの耐熱温度を超えた 状態のときに機体を冷却する速度が速くなる
対ECM性能	頭部、FCS	ECM(ロックオン、レーダーなどを妨害する電子的な妨害手段)に対する自動防御機能の性能値。この値が大きいとECMの妨害を受けにくくなる
総火力	武装バーツすべて	攻撃能力値。武装ごとに「攻撃力×装弾数÷10」で計算され、その合計値がこの値となる(レーザーブレードの場合は攻撃力÷2)。 弾数の多い武器を装備すると高くなるので、あくまで目安に過ぎない
ロックオン適性	武装パーツ、FCS	武装パーツとFCSの相性を表す数値で、この値が大きいほど相性がよいということ。ロックオンの範囲などに影響する
実弾: EN防御	外部パーツすべて	「実弾兵器に対する防御値:EN兵器に対する防御値」で表示されている。この値が 大きいほど、各系統の武器の被弾時にAPの減少を抑える

AP(アーマーポイント)は外部パーツで決まる

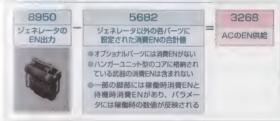
AP算出法



APは外部パーツのみに設定されたパラメータで、パーツごとのAPの合計値がACのAPとなる。この数値は主に敵の攻撃を受けることで減少し、Oになるとゲームオーバーになるので重要なパラメータだ。しかし、APを求めすぎるとACが重くなりがち。自機の性能からAPと機動力のどちらが必要かを判断しよう。

エネルギー回復の仕組みを理解しよう

EN供給算出法



パーツには消費ENが設定されており、 ACは常にエネルギーを消費する。これ を補うためにジェネレータがエネルギー を生み出しており、「ジェネレータのEN 出力から全パーツの消費ENを引いた数 値」がACの「EN供給」となるのだ。なお、 全パーツの消費ENはあくまでも通常移 動時のもので、EN兵器やブースト使用 時はより多くのENを消費する。

防御力は2種類に分かれる

特定の武装パーツには、発射する弾が実弾かEN(エネルギー)弾かを示すパラメータとして、武装タイプが設定されている。これに合わせてACの防御力も、実弾とENに分かれているのだ。対応している防御力の値が大きいと被弾時のダメージを減らせるので、敵のメインウェボンが実弾武器なら実弾防御を、EN兵器を多用してくるならEN防御を高めるといった工夫をするといい。なお、パーツの防御力は「Tune(P.026参照)」で強化できることを覚えておこう。



御力を高めるという方法もある。

ACの性能が低下する新システム「部位破壊」

本作からACの機体異常に「部位破壊」が追加された。この部位破壊は、敵の攻撃によって外部パーツが損傷を受けると発生し、パーツの性能が下がるだけでなく、損傷したパーツがさらに被害を受けると完全に破壊されるというもの。部位破壊の影響はP.028で紹介しているので要チェックだ。ちなみに、「アーマード・コア3サイレントライン」には装備中の武器が壊される「武器破壊」があったが、本作では腕部が破壊された場合に武器を落とすだけて、武器自体は壊れない。



なんともあわれな姿になるのだ。▼腕部や頭部か完全に破壊される

システム編

ACの構成

ACの構成



ACの構造やパーツの役割を把握したところ で、いよいよACのセッティングについての 解説に入る。思い描くACが組めるようにな るために、熟読してほしい。



ACは「GARAGE」で組み上げる

る「GARAGE」。ここで「AC setup」から「Assembly」 「AC setup」ではパーツの購入や売却をすることも可 を選択すれば、現在所持しているパーツを使ってACを

ACをセッティングする場所は、メイン画面から進め だACの性能をチェックする「VR AC test!を行えたり、 能だ。ちなみに、本編の時間経過によってガレージの 組み上げることができる。また、「GARAGE」では組ん 景色が少しずつ変化するので、注目してみよう。

FIGARAGELY ----

項目名	内容
AC setup	ACのセッティングやパーツの売買などを行える。内容は下表参照
Paint	本体や武装の色を変えたり、エンブレムの作成、ACへの貼り付けなどを行える
Pilot name entry	パイロットの名前を変更できる
AC name entry	現在選択中のAC名を変更できる
Cockpit	戦闘画面に表示するパネルを追加したり、パネル類の色を変更できる
VR AC test	ACの機体性能を確認するための5種類のテストを実行できる。詳細はP.027参照

FIGO control of -

項目名	内容
Assembly	所持しているパーツでACをセッティングする
Tune	所持しているパーツの性能を上昇させることができる。詳細はP.026参照
Buy	パーツを購入する
Sell	初期バーツを除く所持バーツを売却できる。売却したバーツは購入し直せる
Repository	どのACも装備していないパーツを保管し、「Assembly」時に表示されないようにする

ACは5体までストック可能

「GARAGE」メニューの画面で®ボタンを押すと、 「AC list」が表示される。このリストには5機のACが表 示されており、すべてプレイヤーが使用、セッティング できるのだ。あらかじめ探索ミッション用、対AC戦用 など用途別のACを用意しておけば、いちいちセッティ ングする手間が省けるのでぜひ活用してほしい。なお、 所持しているパーツはどのACでも共通して装備できる。



◀リストが表示されてい るときに右スティックを操 作すると、グラフィックの 拡大や回転ができる。

目的に合わせたセッティングが基本

ACのパーツはそれぞれに長所と短所がある。完璧な うとするとACが重くなるといった具合だ。結局のとこ ACも完璧なものは組めない。例えば、機動力を重視 するとAPや防御力が下がり、逆にAPと防御を高めよ

バーツが存在しない以上、パーツの組み合わせである ろ、自分が次に挑むミッションやバトルに対処しやすい ACを組むのがベストとなる。つまり、ACの方向性、 コンセプトを決めてから組み始めるのが基本なのだ。

□ ACの基本的な組み方

目的の情報を確認

ミッションならミッション情報画面、「VR ARENA」なら対 戦者選択画面で△ボタンを押すと表示される敵の装備一 覧などから情報を得る。そこから、どのようなACで挑め

ば効率がいいのかを判断しよう。また、ミッションの場合 は、一度マップの特徴や敵を調べるためだけにプレイす れば、より確実にそのミッションに合ったACを組める。

最初が脚部、その次にほかの外部パーツの順で決定

ACのコンセプトを決めたらまずは脚部を選択。脚部は5 つのタイプによってそれぞれ移動性能や戦い方が変わって くる。また、脚部に設定された最大積載量をほかのパー ツの総重量が上回るとACは満足に動けない。目的に応じ

たパーツを選んでも重量オーバーでは意味がないため、 最適なACを組めるかは脚部で決まるといってもいいほ ど、最重要のバーツとなるのだ。コンセプトに合った脚部 を決めたら、ほかの外部パーツを選ぼう。

脚部パーツのタイプと特徴

タイプ	特徵
=35	平均的な能力値で汎用性に優れる。ただし、これといった特徴のなさが欠点でもあり、装備によっては中途 半端なACになりやすい。なお、二脚には軽量、中量、重量の3系統がある
逆脚	消費ENか低くジャンプ性能が高いので、ブーストジャンプを多用するミッションや空中戦にオススメ。最大積 載量が低めで重装備ができないことが欠点。系統は中量と重量の2つ
四脚	地上でキャノン系武器を構えなしで発射できるため、二脚や逆脚より戦い方の幅が広がる。欠点は消費ENが高めなこと。中量、重量といった明確な区分はないが、大型のものもいくつか存在する
タンク	キャノン系武器を構えを必要とせず空中でも発射できるため、火力にものをいわせる戦法が可能だ。最大積載 量が高く重装備のACを組めるが、機動力が極端に低いのも特徴。なお、キャタビラとホバーの2系統がある
フロート	内蔵ブースタの出力が高く地上での機動力に長けるが、ブースト時発熱量が高く機体温度が上がりやすいという欠点がある。水面を移動できるので、ミッション失敗となるほど深い水面がある場所では必須の脚部だ

FCS、オプショナルパーツ以外の内部パーツを決める

外部バーツ決定後は、内部バーツのブースタ、ジェネレー タ、ラジエータを選ぶ。ブースタはブースト時の速度を決 める「ブースタ出力」が高く、ブースト時発熱量が低めの もの、ジェネレータはエネルギー回復量を決める「EN出

力」が高くて軽いもの、ラジエータは機体温度を下げる 「冷却性能」が高く、消費ENが低めのものを選ぶといい。 自機の重量や消費EN、冷却性能などから、どちらの項目 を優先すればいいかを判断しよう。

使用する武装バーツとFCS、オブショナルバーツを決定

残るは武装パーツとFCS。まずはコンセプトに合う武器を 装備してから、その武器と相性のいいFCSを選ぶ(詳細は P.038参照)。あとは、AC性能を生かせるオプショナルパ ーツを装備すればセッティングは完了だ。このとき、ACが 重量過多になるなら重量の調整をすること(P.027参照)。 なお、数値だけではAC性能はわからないため、出撃前に 「VR AC test」で実際に操作してみることが大切だ。



▲重量調整でコアを替え ると、オプショナルバーツ の装備がはずれてしまう。 忘れずに装備し直そう。

ACセッティング

そのパーツが本当に必要かどうかを見極めよう。



▲ゲーム開始時に 所持している初期 パーツは、どれも 売却できない。

実戦で使用したパーツは「USED」になる

パーツは基本的に購入時と同じ金額で売却できるの だが、「ミッションクリア時に装備していた」、もしくは 「一度でもTuneを完了した」ものは「USED」扱いにな り、買値の90%の値段でしか売れなくなる。そのため、 購入したパーツは未使用で売却することも考えて、実戦 投入するのは「VR AC test」で性能を完全に把握して からにすること。もちろん「Tune | もそのパーツを確実 に使用するのを決めてから行おう。

■「USED I扱いになる条件

- ●ミッションクリア時に装備していたパーツ (ミッション途中で装備解除したものも含む)
- ミッションに失敗した場合は「USED」にならない
- ●「VR ARENA」と「VR AC test !では、出撃後に目標を 達成しても「USED」にはならない
- [Tune]したパーツ
- 完了せずにキャンセルすれば「USED」にならない

「Tune」でパーツの性能を高めよう

「Tune」とは所持している外部パーツと内部パーツの 「Tune」の仕組み パラメータを強化することで、「AC setup メニューの 「Tune」で行える。1つのパーツにつき強化できる項目 は複数あるが、「Tune」できるのは合計で10段階まで。 すべての項目を最大まで強化することはできないのだ。 費用はかからないうえ何度でもやり直せるので、いろ いろ試して最適なバランスを見つけだそう。

- ●「Tune!可能なパーツは武器腕以外の外部パーツ、 ブースタ、ジェネレータ、ラジエータ
- ●バーツごとに「Tune」可能な項目は異なる
- ●費用はかからず、何度でもやり直しできる
- ●1つのパーツで合計10段階まで「Tune」可能
- ●初期パーツも「Tune」可能

■ パーツごとの「Tune l可能頂目

バーツ	「Tune」可能項目	オススメ「Tune」項目
頭部	重量、冷却性能、実弾防御、 EN防御、対ECM性能	ECM濃度が高いミッションや、ECMメーカーを使う敵に挑むなら対ECM性能を強化。それ以外は防御力か冷却性能を上げよう
コア	重量、冷却性能、実弾防御、 EN防御、腕部最大積載量	AC操作時に機体温度が上がりやすいと感じたら冷却性能を。あとは敵の攻撃に対処できるように防御力を高めるといい
腕部	重量、冷却性能、実弾防御、 EN防御、照準精度	照準精度を強化できるが上がり幅は小さい。ふだんは冷却性能か防御力を高め、 照準精度が低すぎるパーツを装備するときのみ強化しよう
脚部	重量、冷却性能、実弾防御、 EN防御、脚部最大積載量	基本は冷却性能か防御力。装備パーツの重量合計値がオーバーする場合は、脚部最大積載量を強化するといい
ブースタ	重量、ブースタ出力、 ブースト時加速、ブースト時発熱量	ブースト最大速度を上げるブースタ出力がオススメ。ただし発熱量が高いバー ツを装備している場合はそちらも抑えるように
ジェネレータ	重量、EN出力、コンデンサ容量	EN回復量を増やすEN出力の強化がオススメ。強化しなくても十分な出力を得られる機体なら、コンデンサ容量を上げるのも可
ラジエータ	重量、消費EN、冷却性能	消費ENを下げられる唯一のパーツ。パーツの性能によって消費ENか冷却性能 を強化し、欠点を補えるようにしよう

警告メッセージへの対処を忘れずに

セッティングの最中に、ACのグラフィックの下に赤い 文学が表示されることがある。これは機体の不備を伝 1 る警告メッセージで、そのACになんらかの問題が発 生したことを示しているのだ。警告は下表に挙げた4種 粉。このうち「装備不完全」は出撃不可、ほかの3つは 出撃可能だがACの性能が低下する。AC性能に深刻な ||| 脚をもたらすこともあるので、パーツ交換や「Tune | などで問題を解決して、万全の状態で出撃すること。



◀装備不完全以外 は、ACのパラメー 夕項目が赤くなる のでわかりやすい。

管告メッセージの種類と対処法

メッセージ	発生状況と効果	対処法
设備不完全	ACに最低限必要なパーツである頭部、腕部、脚部、ブースタ、FCS、ジェネレータ、ラジエータのいずれかが装備されていない状態。この状態では出撃することができない	「GARAGE」メニューの「AC setup」を選べば、自動的に必要な パーツが装備される。ただし、初期パーツが装備されるため、 別のパーツを購入しているなら装備し直す必要がある
中国過多	装備しているパーツの総重量が、脚部パーツに 設定された脚部最大積載量を上回っている状態。 ACの運動性能やブースト能力が低下する	最大積載量が多い脚部を装備するか、脚部以外のパーツを重量 の軽いものにする。また、「Tune」で脚部最大積載量を上げ、ほ かのパーツの重量を下げる手もある
P3/3年 開始多	コアの腕部最大椿載量より、腕部と両腕の武装、 インサイド、エクステンションの総重量が上回っ ている状態。武器の命中率が低下する	腕部最大積載量が多いコアに替えるか、重量が軽い武器を選ぶ、 不要な武器をはずすなどで対処する。腕部最大積載量を「Tune」 で上げる方法もあるが、武器の重量を下げることはできないた め、焼け石に水でしかない
出力不足	ジェネレータに設定されたEN出力より、ACの 総消費ENが上回っている状態。ENの自動供給 が非常に遅くなり、まともに戦えない	EN出力の高いジェネレータを選び、「Tune」で出力を上げてお く。あとは多少性能が下がっても問題のない腕部や頭部などから、 消費ENの低いパーツと交換していこう

重量過多は出撃後でも対処可能

↑ 量過多」と「腕部重量過多」は、オーバーしている重 ■が少しだけなら、そのまま出撃してしまうのもアリ。 長備中の武器を撃ち尽くしたら装備解除すればいい。こ っすれば解除した武器のぶんだけ重量が軽くなり、重量 過多が解消できるのだ。ただし、装備解除するまでは移 動力が落ちた状態なので、「重量が少しオーバーするけ と、この武器が必要! |という場合の緊急手段にしよう。



▼使うつもりで装備した 武器でも、目の前の敵に 対して役に立たないと判

完成したACは「VR AC test | で性能チェック

ACのセッティングと「Tune」が完了し、あとは出撃す るだけという状況になったら、必ず「GARAGE」メニュ 一の「VR AC test」でそのACを使ってみてほしい。た とえ高性能なパーツで構築したACでも、実際に使って みなければ本当の性能はわからないからだ。テストして みれば、「もう少しエネルギーが必要」とか「冷却性能を 鳥めたい」、「攻撃力が不足気味で敵ACを倒しきれない」 といった細かい部分の問題もわかりやすい。「ACを組 んだらテスト」は、基本行動として考えておこう。



機体温度がコアの耐熱温度を超える

EN消費

ラジエータの緊急時冷却が発動し、冷却が 終了するまでエネルギーを急激に消費する

第二段機 AP減少

機体温度がさらに100度ほど上がると、そ

のぶんの温度が下がるまでAPが減少する

English and the second

ACの機体異常

目的達成に最適と思えるACを組んでも、そ のACが問題なく戦闘をこなせるわけではな い。戦闘中にはさまざまな機体異常が発生 するのだ。その種類と対処法を紹介しよう。

部位破壊

部位破壊とは、ACが被弾することで外部パーツが損 傷、破壊されてしまうこと。破壊の段階は1次と2次が あり、1次破壊ではパーツの機能が低下する。ここから さらに攻撃を受けると、パーツが完全に破壊される2次 破壊が起こり、ミッションクリア後に「修復不能」となる。 こうなると、そのパーツは二度と装備できず、装備する には買い直すしかない。ただし、「VR ARENA」や「VR

AC test」で2次破壊が起きても修復不能にはならない。

破壊されると機能が低下する



■敵ACにも部位破 味が起こるか、音 声かグラフィックで しか判断てきない

一部位破壊による影響

パーツ	1次破壞	Ī
頭部	対ECM性能、安定性能が低下。さらにレーダー機能を搭載した頭部はレーダー性能が低下して、 レーダー表示にノイズが発生する。また、オートマップ機能搭載の頭部はその機能が停止する	
コア	迎撃性能、イクシードオービット、 オーバードブーストの機能が低下	
腕部	照準精度、照準調整時間、ブレード適性が悪化	
脚部	移動性能、安定性能、ブレーキ性能が低下。タンクとフロートはブースタ出力、ブースト時消費 EN、ブースト時加速、ブースト時発熱量が悪化	

頭部自体が消滅して、頭部の付加機能(レーダーや暗視スコープな ど)が反映されなくなる。また、戦闘終了後は修復不能となる

2次破壞

コアは2次破壊が起こらない

武器腕には2次破壊がないが、それ以外は腕部自体が消滅して、腕 部装備が使用不可能となる。ただし、一度に両腕部が破壊されるわ けではなく、攻撃を受けつづけたほうの腕部が壊れるのだ。残って いる腕部の装備は使用可能だが、戦闘終了後に腕部は修復不能にな る。ちなみに、装備していた武器は戦闘後に回収される

1次破壊時の状態がさらに悪化する(戦闘中は消滅しないが、戦闘終 了後は修復不能となる)

部位破壊の対処法 攻撃を受けないようにするしかない

部位破壊は敵の攻撃を受けることで発生するため、 対処法は攻撃を回避することしかない。回避行動が苦 手なプレイヤーは、インサイドのデコイやECMメーカ ー、エクステンションのミサイル迎撃装置などの防御兵 器を活用して、極力被弾しないように心がけよう。また、 建物に隠れて垂直ミサイルで攻撃したり、敵の射程外 からスナイパーライフルを撃つなど、こちらが安全かつ 一方的に攻撃できる状況で戦う方法も有効だ。



▲2次破壊された パーツは売却不可。 被害が大きければ リトライしよう。

事前に冷却性能を高めておく

実際に熱暴走が発生したときの対処法は上で述べた が、事前の準備も重要だ。敵の攻撃などの要因で機体 温度が上がりやすいミッションや戦闘に挑むなら、右に 挙げた事前対策で冷却性能を高めてから出撃しよう。 また、この対策以外では、冷却性能を高めるオプショ トルパーツのMARISHIを装備してもいい。

危険温度による熱暴走

ACはブーストの使用や敵の攻撃を受けることで、機

熱暴走は右図のように2段階に分かれている。注意

すべきは、第一段階でラジエータの緊急時冷却が発動

すると、エネルギーが急激に減っていくこと。エネルギ

がなくなるとCHARGINGとなり、ラジェータの緊急 時冷却がストップしてしまう。こうなるとACの冷却が遅

くなり、第二段階に移行しやすいのだ。第一段階が始

まったら、エネルギー兵器の使用やブーストといった、

[ネルギーを消費する行動は極力控えるようにしよう。

体温度が上昇していく。この温度がコアの耐熱温度以 1 高まると、危険温度による熱暴走が発生するのだ。

主な事前対策

- ●冷却性能、緊急時冷却性能が優れたラジエータに替える
- ■耐熱温度の高いコアに替える
- ●ブースト時発熱量の低いブースタに替える
- ●ラジエータと外部パーツの冷却性能、ブースタのブースト 時発熱量を「Tune する



ECM障害

ECMとは、レーダーとロックオンの機能を電子的に 妨害する手段のこと。妨害電波は特定の敵やエリアマ ップに配置されたECM発生装置、インサイドのECMメ カーなどから発生するもので、戦闘画面のレーダー の左上にECM濃度として示されている。この数値が高 いと、レーダーの表示が乱されて敵の位置がわからな くなったり、敵をロックオンするまでにかかる時間が非 常に遅くなったりと、たいへん危険な状況に陥ってしま っのだ。事前の対策は必須と考えよう。

レーダーとロックオン機能が妨害される



EGMLEの成功法はなるべく対ECM性能が高いパーツを選ぶ

出撃前に対ECM性能が優れた頭部、FCS、肩装備 のレーダーを装備しておき、頭部はさらに「Tune」で対 ECM性能を高める。これでもまだ妨害を受けるような ら、両層にレーダーを装備すれば万全だ。また、マッ プ上のECM発生装置を攻撃して破壊したり、敵の放つ ECMメーカーを体当たりで壊すという手もある。敵が ECMを発生させている場合は、見た目では判断できな いため、見かけた敵を片っ端から倒すしかない。



◀ミッション途中で ECMが発生するこ とも。ECM対策は 常に考慮しよう。

A.C.

ACの機体異常





ACは目的に合わせて組むと述べたが、膨大な数のパーツから何を選べばいいのかわからない読者も多いはず。そこで、本書が組んだACをサンプルとして紹介しよう。



セッティングのベースとなるタイプ別サンプルを紹介

さまざまな状況を想定して、7タイプのACを用意した。例えばPURSUERなら「わりと素早い敵が多く出現するミッション用」「高機動ACとの対戦用」といったように、ミッション、対AC戦を問わないセッティングをしている。これらのサンブルをアレンジして、最適なACを組み上げてほしい。なお、どのACにもオプショナルバーツのOO1-AMINO、CR-O69ES、CR-O69SSを装備させたため、リストではこれらを除いている。



■サンプルACを自分なりに改良したら、「Tune」も最適なものにしよう。

システム

ンブルAC紹介

PURSUER

敵の捕捉を重視した広範囲攻撃型



667. 10	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	. The second sec
主	AP	8260
兲	EN供給	4844
3	ブースト最大速度	421
다	冷却性能	14582
タ	実弾: EN防御	1566 : 1522

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
頭部	CR-H81S4	冷却性能(10)	094
コア	CO1-GAEA	冷却性能(10)	098
腕部	CR-A88FG	冷却性能(10)	104
脚部	LH04-DING0	脚部最大積載量(10)	112
ブースタ	B03-VULTURE2	ブースト時発熱量(10)	125
FCS	MF05-LIMPET		128
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	R02-HAZEL2	消費EN(10)	133
バーツ	名称	カテゴリ	ベージ
インサイド	105D-MEDUSA	デコイ	136
エクステンション	E02RM-GAR	連動ミサイル	140
右肩装備	WB20M-EMPUSA2	高機動型ミサイル	149
左肩装備	CR-WB69RA	レーダー	157
右腕装備	WR07M-PIXIE3	マシンガン	165
左腕装備	CR-WH79H3	ハンドガン	166
右格納装備	_	_	-
左格納装備	_	_	
	頭部 コア 腕部 脚部 ブースタ FCS ジェネレータ ラジエータ バーツ インサイド エクステンション 右肩接装備 左腕装備 右格納装備	頭部 CR-H81S4 コア C01-GAEA 腕部 CR-A88FG 脚部 LH04-DINGO ブースタ B03-VULTURE2 FCS MF05-LIMPET ジェネレータ CR-G84P ラジエータ R02-HAZEL2 バーツ 名称 インサイド I05D-MEDUSA エクステンション E02RM-GAR 右肩装備 WB20M-EMPUSA2 左肩装備 CR-WB69RA 右腕装備 WR07M-PIXIE3 左腕装備 CR-WH79H3	頭部 CR-H81S4 冷却性能(10) コア C01-GAEA 冷却性能(10) 勝部 CR-A88FG 冷却性能(10) 脚部 LHO4-DINGO 脚部最大積載量(10) ブースタ B03-VULTURE2 ブースト時発熱量(10) ジェネレータ CR-G84P EN出力(10) デジェータ R02-HAZEL2 消費EN(10) バーツ 名称 カテゴリ インサイド IO5D-MEDUSA デコイ エクステンション E02RM-GAR 連動ミサイル 石屑装備 WB2OM-EMPUSA2 高機動型ミサイル 石屑装備 WB2OM-EMPUSA2 高機動型ミサイル 石屑装備 WB2OM-EMPUSA2 マシンガン 左腕装備 CR-WH79H3 ハンドガン

広角のFCSと武器を装備しているため、ロックオンサイトはかなり広くなっている。また、重量が軽く移動性能が高い二脚と高出力のブースタで機動力を高め、敵を追いやすくしている。近距離でEOを発動しながら戦えば、EOが敵の位置を教えてくれるので、見失わずに捕捉できるはずだ。なお、ミサイルはFCSとの相性が悪くロックオンが遅い。あくまでも敵との距離が離れたとき用と考えてほしい。

オ	パーツ名	ベージ
7	CR-071EC	186
豆	CR-075LA	186
	CR-079L+	187
샤	CR-086R+	187
	MARISHI	187



	AP	9332
M.	EN供給	4205
KE.	ブースト最大速度	361
1	冷却性能	14679
9	実弾: EN防御	1883 : 1729

F77 00010304 (A40444/70)	094
頭部 CR-H81S4 冷却性能(10)	
ユア C05-SELENA 重量(10)	101
部 コア COS-SELENA 量量(10) & 腕部 AO6-GIBBON2 冷却性能(10)	105
脚部 CR-LH92S3 脚部最大積載量(10)	113
ブースタ BO3-VULTURE2 出力(5)、発熱量(5)	125
FCS MONJU -	129
ジェネレータ CR-G84P EN出力(10)	131
ラジエータ RO2-HAZEL2 消費EN(10)	133
パーツ 名称 カテゴリ	ベージ
インサイド	-
エクステンション EO5MG-ROE2 ENマガジン	143
右肩装備 WBO1M-NYMPHE 小型ミサイル	146
左肩装備 CR-WB69RA レーダー	157
右腕装備 WRO5L-SHADE レーザーライフル	172
左腕装備 WLO2R-SPECTER ライフル	177
右格納装備 — —	_
左格納装備 — —	-

	オ	パーツ名	\\\-\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
3	3	CR-071EC	186
,	重	CR-079L+	187
3	IV.	004-GOLGI	187
)	八	_	_
	少	-	_

MULTI GUNNER

相手の位置に応じて武器を替える対応型



1	AP	8619
75	EN供給	3312
-1	ブースト最大速度	346
	冷却性能	15010
9	実弾: EN防御	1740:1575

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ベージ
頭部	H10-CICADA2	重量(5)、冷却性能(5)	096
コア	CR-C89E	重量(5)、冷却性能(5)	099
腕部	CR-A92XS	重量(5)、冷却性能(5)	105
脚部	CR-LF93A2	重量(5)、EN防御(5)	120
ブースタ	B03-VULTURE2	出力(5)、発熱量(5)	125
FCS	MONJU		129
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	RO2-HAZEL2	消費EN(10)	133
パーツ	名称	カテゴリ	ベージ
インサイド	_	paus	-
エクステンション	E02RM-GAR	連動ミサイル	140
右肩装備			
JULY ACK NHI	WB01M-NYMPHE	小型ミサイル	146
左肩装備	WB01M-NYMPHE WB14RG-LADON	小型ミサイル レールガン	146
2		1	
左肩装備	WB14RG-LADON	レールガン	154
左肩装備 右腕装備	WB14RG-LADON CR-WH79M2	レールガンマシンガン	154 165

管近距離ではマシンガンとEO、距離300程度ならミサイルとアサルトライフル、距離400以上ならレールガンを使う。レールガンはFCSとの相性の関係で距離500程度までしかロックオンできないが、対AC戦で距離が500以上離れることはほとんどないため気にする必要はない。ミッションで遠くの敵を狙いたい場合は、FCSを時距離サイトのCR-F82D2にして、遠距離をロックオンできるようにするといい。

才	パーツ名	ページ
3	CR-071EC	186
草	CR-075LA	186
Ĵν.	CR-079L+	187
八	MARISHI	187
シ	-	-

	- AESEZENTANIA N	
	AP	7901
17	EN供給	5125
自	ブースト最大速度	465
	冷却性能	14394
タ	実弾: EN防御	1461:1560

書) ページ
(6) 096
E(1) 100
E(3) 104
(9) 113
125
127
131
(2) 133
ページ
_
140
156
_
161
177
_
-

敵を素早く撃破しなければならない場合や、動きの速いACとの対戦用。対AC戦ではオービットキャノンと連動ミサイルで敵を足止めし、中距離からライフルを撃ち込む。武器腕のWAO3-TAURUSを装備するのも有効だ。ただし、近距離戦は苦手なので、素早さを生かして常に敵から離れるように動くこと。ミッションに挑むときは、オービットキャノンと連動ミサイルをはずして格納装備を積んでいこう。

パーツ名	1ページ
CR-071EC	186
KISSYOH	186
CR-079L+	187
002-ORGANELLE	187
MARISHI	187
	KISSYOH CR-079L+ 002-ORGANELLE

敵の攻撃をものともしない重装甲型



130	and the supplication of th	
主	AP	9999
易	EN供給	5005
()	ブースト最大速度	130
Ϋ́	冷却性能	15713
9	実弾: EN防御	2719:2398

パーツ	名称	Tune項目(段階)	ベージ
頭部	H03-BEETLE	EN防御(10)	094
コア	CR-C83UA	EN防御(10)	101
腕部	A02-DRILL	照準精度(10)	105
脚部	CR-LT78A	EN防御(10)	121
ブースダ	-	-	
FCS	CR-F75D	_	128
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	FURUNA	消費EN(10)	133
パーツ	名称	カテゴリ	ページ
インサイド	BIKUNI	ECMメーカー	137
エクステンション	IWATO	追加装甲	144
右肩装備	CR-WB87LG	リニアガン	153
左肩装備	WB17R-SIREN3	レーダー	157
右腕装備	CR-WR93B3	バズーカ	167
左腕装備	BONTEN	ENシールド	184
右格納装備	-	_	_
左格納装備	CR-WH79H3	ハンドガン	166
	頭部 コア 腕部 脚部 ブースタ FCS ジェネレータ ラジェータ バーツ インサイド エクステンション 右肩装装備 左腕装装備 左腕装装備	頭部 HO3-BEETLE コア CR-C83UA 腕部 AO2-DRILL 脚部 CR-LT78A ブースタ - FCS CR-F75D ジェネレータ CR-G84P ラジエータ FURUNA バーツ 名称 インサイド BIKUNI エクステンション IWATO 右肩装備 WB17R-SIREN3 右腕装備 CR-WR93B3 左腕装備 BONTEN	頭部 HO3-BEETLE EN防御(10) コア CR-C83UA EN防御(10) 腕部 AO2-DRILL 照準精度(10) 脚部 CR-L178A EN防御(10) ブースタ

敵の攻撃に耐え、反撃で打ち勝つためのサンブル。EN防御がやや低めなので、左腕とエクステンションにEN兵器対策パーツを持たせた。これらが必要ない場合は、左腕をパズーカや通常のシールドに替えるといい。戦闘時は必ず作戦領域ギリギリや壁を背にして待ち伏せ、背後をとられないようにしてから反動を与えるリニアガンを連発だ。一気に攻めたい場合はシールドを捨て、格納装備のハンドガンを使う。

	ハンドガン	166
オ	バーツ名	ページ
ヹ	CR-071EC	186
草	KISSYOH	186
í	CR-079L+	187
八·	-	-
	_	_

DESTRUCTION

高火力の武器を駆使する短期決戦型



п	CI fa	9576
М	EN供給	4525
ER	ブースト最大速度	131
М	冷却性能	15831
NI.	実弾: EN防御	2306 : 1806

	パーツ	名称	Tune項目(段階)	ページ
	頭部	YH06-LADYB	EN防御(10)	095
	コア	CO5-SELENA	EN防御(10)	101
	腕部	A03-GIBBON	冷却性能(10)	103
*	脚部	CR-LT81A2	EN防御(10)	122
LAN.	ブースタ	_	-	-
B.	FCS	CR-F82D2	_	128
	ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
	ラジエータ	FURUNA	消費EN(10)	133
	パーツ	名称	カテゴリ	ベージ
	インサイド	IO1M-URCHIN	地雷	135
	エクステンション	E07AM-MORAY	迎擊装置	142
	右肩装備	WB09PU-LAMIA	パルスキャノン	155
1	左肩装備	CR-WB69RA	レーダー	157
	右腕装備	CR-WH05BP	バズーカ	167
	左腕装備	CR-WH79M2	マシンガン	165
	右格納装備	. –	_	- 1
	左格納装備	_	-	

と力の武装で敵を押し切るタイプ。「VR ARENA」の上位ランカーや、後半のミッコンに出現する強敵ともわたり合えるACだ。戦闘時は壁を背にして敵を待ち、敵が近づいてくる方向に地雷をばらまく。あとはパルスキャノン、左腕のマシンガンを中別しつつEO、地雷でいっせい攻撃! CHARGING状態になったらパルスキャノンドバズーカに切り替えて、エネルギーが補充されるまではパズーカで攻めよう。

	_	70.00
	パーツ名	ページ
	KISSYOH	186
	CR-079L+	187
	004-GOLGI	187
A	005-HISTON	187
1	_	

LNARCI5515

敵をも魅了するデンジャラス・ビューティー



AP	7605	
EN供給	3959	
ブースト最大速度	383	
冷却性能	14243	
実弾: EN防御	1509 : 1498	

ハーツ	名称	Tune項目(段階)	ベーシ
頭部	H11-QUEEN	重量(4)、冷却性能(6)	096
コア	CO3-HELIOS	重量(9)、冷却性能(1)	100
腕部	CR-A92XS	重量(4)、冷却性能(6)	105
脚部	LH09-COUGAR2	重量(5)、積載量(5)	113
ブースタ	B01-BIRDIE	ブースタ出力(10)	125
FCS	MONJU	_	129
ジェネレータ	CR-G84P	EN出力(10)	131
ラジエータ	RO2-HAZEL2	消費EN(10)	133
パーツ	名称	カテゴリ	ベージ
インサイド	-	_	-
エクステンション	CR-E84RM2	連動ミサイル	140
右肩装備	SYAKATSURA	超小型ミサイル	147
左肩装備	SYAKATSURA	超小型ミサイル	147
右腕装備	CR-WR98L	レーザーライフル	172
左腕装備	WL14LB-ELF2	レーザーブレード	176
右格納装備	_	_	-
左格納装備	_	viens.	_

ACは性能重視で作ると、外見のバランスが悪くなりがち。レイヴンたる者、一度はましさと強さを兼ね備えたACで戦ってみたいもの。それにこたえるのがこのACだ。相手との距離を離しつつミサイルとレーザーライフルを撃ち、相手がレーザーの鮮やかな光に目を奪われているスキにOBで接近する。そしてレーザーブレードで猛々しく斬るのだ。この連係を流れるように魅せたとき……、キミは美しい。

生	パーツ名	ベージ
	CR-071EC	186
	CR-075LA	186
	CR-079L+	187
	004-GOLGI	187
ッ	_	-

OPERATION TECHNIQUES

操作テクニック集



実戦に出る前にACの基本操作を応用した操作テクニックや、実戦で役立つ知識を身につけておいてほしい。これらを修得して初めて、ACの性能を最大限に引き出せるのだ。

ACを上昇させるにはブーストジャンプを使うのだが、 バーストしつづけるとすぐにエネルギーが尽きる。それ を補うのがブーストボタンを適度に連打でできる小刻み のブーストジャンプだ。これなら連打中のボタンを離す 瞬間にエネルギーが回復するため、ブーストジャンプを しつづけるよりも高く上昇できる。ただし、ブーストは 発動時に機体温度が急上昇するという性質があり、連 11 連続で発動になるため、機体温度には気を配ろう。

小刻みのブーストジャンプでより高い位置へ



◀このデクニック は落下中にも使え る。ACを空中にと どめられるのだ。

移動系テクニック

移動系テクニックと銘打ったが、実際は敵の攻撃を 回避するときや、素早く動く敵に攻撃を命中させる場合など、さまざまな局面で使うことになる。つまり、移動系テクニックをマスターすることが、攻撃系や回避系テクニックのレベルアップにもつながるということだ。

なお、どのテクニックもブーストを活用するので、内部パーツのブースタ、ジェネレータ、ラジエータは性能のよいものを装備しておくことが前提となる。

移動だけでなく攻撃と回避にも使う



◆脚部パーツのタイプによっては、修 得する必要がない テクニックもある。

73

システム

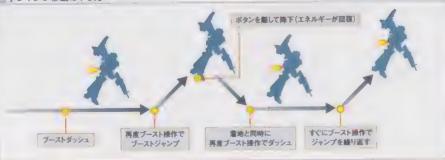
操作テクニックは

| 小ジャンプ移動でエネルギーを節約

小ジャンプ移動はブーストダッシュ中にブーストジャンプをして、すぐにブーストを止めるという操作を繰り返すテクニックで、消費エネルギーを抑えた高速移動手段として活用できる。これは、ジャンプ中にブーストボタンを離しても余勢が残るので速度がすぐに下がらないうえ、ブーストを止めることでエネルギーが回復するという仕組みを利用したものだ。ただし、着地後すぐにブーストダッシュに移行できないフロートと、ブーストダッシュができないタンクでは使えない。



小ジャンプ移動のやり方



着地時の硬直をブーストで消す

ガーストによる安全な着地 着地の少し手前から ブーストを発動しつ つ、移動したい方向 を入力する 着地時の硬値がなく スムーズに動ける

タンクとフロート以外の脚部を装備したACは、ブーストジャンプ後や高所から勢いよく落下すると、着地時にバランスを崩し、完全に体勢を立て直すまでの間、一切の行動がとれなくなる(硬直)。これが対AC戦や敵に囲まれた状況で発生すると、攻撃を回避できなくなるため致命的だ。着地の前にブーストを発動すると硬直を消せるので、確実に実行してほしい。

なお、落下時の勢いがありすぎると、着地寸前のブーストでは硬直を消せないことがある。この場合は地面ギリギリではなく、少し高いところからブーストを発動しよう。完全に硬直を消せるタイミングをものにするまで、「VR AC test」で練習あるのみだ。

プロートタイプの高速移動法

脚部がフロートだと小ジャンブ移動はできないが、ブストダッシュの発動と解除を繰り返すという操作で代用できる。フロート以外の脚部だと、ブーストダッシュを解除するとACが硬直してしまうが、フロートだけは硬値する寸前に再度ブーストを発動すれば、硬直が起こらりに速度の低下を抑えつつ進めるのだ。また、一度ブストを解除することでエネルギーも回復するので、小ハンブ移動と同じ特性を持つテクニックといえる。



◆申フーストの発動がすれるとノーストジャンプになる ことには注意

□ ブーストダッシュ発動/解除による高速移動



攻撃系テクニック

敵ACと渡りあうためのテクニック

ミッションに登場するガードメカや生体兵器、MTと いった通常の敵なら、強力な武器を使えば力押しで倒 せてしまう。しかし相手がACとなると、素早く大打撃 を与えたり、攻撃を確実に当てるためのテクニックが 必要となってくるのだ。ミッションでもACと戦う場面が あるので、攻撃系テクニックの修得は必須といえる。 以下で紹介する3つのテクニックを身につけ、強敵AC と渡りあえるようになってほしい。

複数の武器を同時に使って瞬間攻撃力を上げる

敵ACに対して1つの武器だけで戦っていると、与え られるダメージが少ないため撃破に時間がかかる。こ のような状況で、操作ミスがない敵と長期戦をすると こちらが不利だ。左腕銃、肩装備のミサイル、エクス テンションの連動ミサイル、EOなどを組み合わせて、 一度に使える武器を増やそう。こうすれば瞬間的な攻 撃力が上がり、ダメージを与えやすくなる。組み合わせ はさまざまなので、いろいろと試してみるといい。



■敵に接近して攻 めるなら、インサ イドにロケットを装 備するのもアリ。

敵ACの死角へ回り込みながらの攻撃

戸旋回で死角をとる方法



1対1の戦闘での基本は、常に死角をとるように相手 の周囲を旋回移動すること。こうすればこちらの攻撃を 回避されにくいだけでなく、敵ACのロックオンからも逃 れられる。ただし、敵ACもこちらの動きを追ってくるた め、左図のようにブーストや小ジャンプ移動を駆使して、 素早く移動する必要があるのだ。この方法なら、動きが 遅い敵ACに対しては一方的に死角から攻めつづけられ る。なお、相手のスピードが自機と同等かそれ以上の

場合、一方向に旋回 しつづけると動きを 予測されてしまい、 ロックオンされやす い。こまめに逆方向 へ切り返して、相手 をかく乱していこう。



着地寸前にレーザーブレードで空中斬り

レーザーブレードは自機が空中にいるとき相手に命中 させると威力が上がるうえ、地上とは違って攻撃後のス キがない。しかし、素早く動き回る敵ACを空中で斬る のは困難だ。そこで、敵が地面にいるところを見計らっ てブーストジャンプで距離を調整しながら接近し、着地 寸前に攻撃という戦法をとるのだ。なお、レーザーブレ ードは、地上で使うとほんの少しだけ自機が相手の方向 を向き、空中なら高度差もわずかに調整してくれる。



●使用回数に制限 がないブレードは、 使いこなせれば強

回避系テクニック

ル撃を受けないようにする回避系は、対AC戦では必 flの操作だ。また、大量の敵が出現するミッションでも 重要となる。いくらMTやガードメカの攻撃だからとい って、集中砲火を浴びれば危険な状況に陥ることに変

被弾を抑えて生存率を高めよう

わりはないのだ。防御力を高めたタンクタイプのACを 使ったり、デコイやECMメーカーを使うという方法は あるが、それだけでは乗り切れない局面は必ず訪れる。 以下に挙げる2つのテクニックはマスターしておこう。

切り返しと後退で敵ACのロックオンを挑れる

* ロウ返しによる回避法



後退して相手との距離をとり、攻撃の射程外に逃れる というのは有効な回避系テクニックの1つ。ただし、敵 ACも近づいてくるため、そのうちロックオンされてしま う。ロックオンされた場合は、一方向に逃げていると的 になるだけなので、小ジャンプ移動を使ってジグザグに 後退するといい。急に切り返すと、予測射撃で発射され た弾とは別方向に移動することになり、敵ACの攻撃が 格段に避けやすくなるのだ。後退しながら反撃をしてい

くのも有効だが、回 避行動と反撃だけに 集中しすぎてエリア オーバーしてしまわ ないように、レーダ 一や領域離脱警告に 気を配ろう。

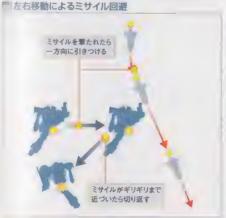


ミサイルは引きつけてから避ける

サイルは戦闘中に撃たれる機会が多いだけに、デコ 「や迎撃装置などの対処用パーツによる回避策も豊富。 しかし、これらのパーツも弾数制限があったり、確実に 効果を発揮するわけではないので、自機の移動だけで

避けられるようになろう。回避するには左右移動を使っ た切り返しをするのだが、ミサイルは発射後に弾道が変 わって自機を追尾してくるということに注意。下図のよう にギリギリまで引きつけてから避ける必要があるのだ。

■ 上下移動によるミサイル回避





7.2

システム 操作テクニック生

実戦応用系テクニック

戦闘でものをいうのは、ACをどれだけうまく操作で きるかだけではない。「今自分が装備している武器をど のように扱うと有効なのか」「今自分がいる場所をどの ように利用すれば有利なのかしといった、戦況を有利に

戦闘で役立つ知識を身につける

運ぶための知識も必要だ。これらの実戦応用系テクニ ックと、先に解説した操作テクニックをあわせ持ったと きに、初めて一人前のレイヴンということができる。以 下のテクニックを熟読し、体得しておこう。

武器を有効に使える距離を判断

武器のなかには、相手との距離によっては当たりにく いものが存在する。例えば、マシンガンは発射された 弾が遠くにいくほど散らばるので、敵から離れていると まともにヒットしない。ミサイルは敵との距離が近すぎ ると追尾性能を発揮できないので、簡単に避けられると いった具合だ。このように、武器を命中させるのに有効 な距離があるので、実戦で使用する前に「VR AC test」 で、どの距離から攻撃すると有効かを必ず調べよう。



◀相手との距離は、 照準ロックにあるリ ロードゲージの下 に表示される。

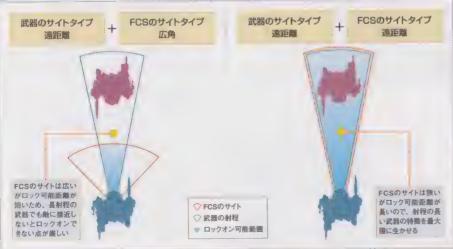
武器とFCSの相性を知る

ロックオンサイトはFCSのサイトタイプ(P.126参照) と武器のサイトタイプ(P.160参照)で決まる。この2 つのサイトタイプには相性があり、組み合わせしだいで は下図の左にあるように、「武器の特長を生かせない」 ということが起きてしまう。下図の右のようにFCSと武 器のサイトタイプをそろえて、武器の特長を生かせるよ うにしよう。ちなみに、シリーズを初めてプレイする人 は、サイトタイプを「広角」でそろえるといいだろう。



▲左腕装備によっ て、サイトの広さ が変わることもあ る(P.177参照)。

武器とFCSの相性



| 動道予測でロックオン不可武器を当てる

□長備のロケットのように敵をロックオンできない武 まり、相手が移動しようとしている方向の少し先を狙っ ↑せるには、敵の軌道を予測して発射するといい。つ して発射するという手もある。

羅は、相手のいる場所を狙っても着弾するころには避 て撃ち込むのだ。ちなみに、防御力やAPが高めのタ USれてしまう。このようなロックオン不可武器を命中 ンクタイプのACなどで挑んでいる場合は、相手に密着

| ロックオン不可武器の当て方



まずは標的の動きをよく観察する。 MACが右に動き始めたので、その 助きを追って自機も移動開始。



標的が切り返して小ジャンプ移動を し始めた。そこで、ジャンプの着地 点を狙ってロケットを発射。



見事にロケットが命中! このよう に、ジャンプの着地点を狙って発射 する方法はわりと成功しやすい。

地形を利用して有利に戦う

戦闘を行うエリアマップには、ビルの林立する市街地 や巨大な研究所の内部、切り立った崖に囲まれた地溝 は地形を利用して、有利に戦う方法があるのだ。

代表的なものは下で紹介しているが、ほかにも敵と

建物を挟んで対峙し、垂直ミサイルで一方的に攻撃す る、開閉するドアを盾代わりにしてヒット&アウェイ戦法 など、さまざまな場所が存在する。このようなマップで などが挙げられる。出撃したらまずはマップを見渡し、 周辺に使えそうな地形がないか確認しよう。本格的な

地形を利用した戦法

建物の陰から武器だけ出す



敵の弾は建物に遮断さ れ、こちらの攻撃は届 く。左右の腕と肩に武 器を装備すれば、ほか の場所でも応用が利く。

戦闘に突入するのはそれからでも遅くはないはずだ。

高所から一方的に攻撃



敵の弾は足場に阻まれ る。こちらは敵が姿を 見せたときに攻撃だ。 敵の弾が当たらない立 ち位置を見極めよう。

敵のデコイにはけん制のミサイルを

サイルを主力とするACにとっては、敵ACが使うデ コイや迎撃装置が非常にやっかい。そこで、けん制用 1. 使っても惜しくはないミサイルで、最初にそれらを弾 いれにさせてしまおう。それから本命のミサイルを使っ た攻撃に移るのだ。また、ミサイルの残弾が心許ない 場合は、敵をデコイから引き離したり、デコイに体当た りして破壊すればいい。とにかく、こちらのミサイルが 当たりやすい状況を自ら作りだすことが大切だ。



●デコイは一定時 間が経過すると消 える。それまで逃 げ回ってもいい。

A&P



いきなり「残り22時間」といわれても、新人 レイヴンは何から手をつけていいか迷って しまうはず。ここではそんな素朴な疑問に、 オペレータがお答えしていく。





最初の30万c(クレジット)で何を買えばいいの?

弾数の多いマシンガンがオススメです

ACの操作に慣れていないうちは、初期パーツのAC ではまともに戦えません。ミッションに挑む前に武器と 内部パーツを購入しましょう。武器のオススメは右腕装 備のマシンガンWRO4M-PIXIE2。 弾数が1000もあ るので、まず弾切れにはならないはずです。内部パー ツはブースタのCR-B81、ジェネレータのCR-G84P、 ラジエータのRO2-HAZEL2を購入すれば、それなり に動けるACになるでしょう。



▲余ったクレジット ま オブショナルハ ツかた腕装備の



パーツの項目が多すぎて選び方がわかりません

重要な項目を判断基準にしましょう

パーツには多くのパラメータが設定されていますが、 コアならEOやOBといったコアのタイプ、ブースタなら 「ブースタ出力」、ジェネレータなら「EN出力」のように、 各パーツにとって重要な項目があります。これらの数値 を頼りに選べば大ハズレはしないはずです。参考までに 外部パーツと内部パーツの選択基準を下表で紹介して

おきます。武器に関しては攻撃力、装弾数といった数値 だけで判断するのは禁物です。攻撃力だけで選ぶと、 射突型ブレードやロケットといった、新人レイヴンには 扱いにくい物ばかりを装備することになりかねません。 武器は「VR AC test」で、使いやすさを必ず試してくだ さい。そして、使いにくいと思ったものは売却しましょう。

「パーツごとの選択の目安

パーツ	選択の目安	パーツ	選択の目安
頭部	オートマップ機能や暗視スコープなど、目的達成 に必要な機能が付いているかで選ぶ	ブースタ	ブースタ出力が高めで、ブースト時消費ENとブースト時発熱量が高すぎないパーツを選ぶ
コア	コアのタイプで選ぶ。オススメはEO内蔵型で、 とくに弾が補充されるENタイプのEOがよい	FCS	自分が使いやすいサイトタイプを試してみるのが ベスト。あとは武器との相性で決める
腕部	重量の軽さと消費ENの低さを基準にする。照準 調整時間の長さもチェックしよう	ジェネレータ	EN出力の高さで決める。脚部の最大積載量が少なめなら重量の軽いものを選ぼう
脚部	使用する脚部タイプを決め、重量過多にならない よう脚部最大積載量が高いものを選択	ラジエータ	冷却性能が高く、消費ENが少なめのもの。緊急 時冷却性能はそれほど気にしなくてもいい



ミッションがクリアできません

別のミッションにチャレンジしましょう

そのミッションには敵ACが出現しませんか? 彼らは ∰賞金のかけられた強者であり、新人レイヴンには到底 勝ち目のない相手なのです。ここは素直にほかのミッシ 1ンを選んでください。また、敵ACが出なくても難し いミッションも存在しますので、その場合も別のミッショ 一に挑戦し、どれが最もクリアしやすいのかを見極めま しょう。あきらめたミッションは、AC操作の腕が上がっ てから2周日以降に再チャレンジしてください。



▼ミッションが1つ だけのときは、リ スタートを選ぶの



敵の数が多すぎて弾切れします

倒す必要がある敵だけ相手にしましょう



ミッションの作戦目標を確認してみてください。目標 が「敵の全滅 | なら弾数の多いマシンガンやレーザーブ レード、弾が補充されるENタイプのEO内蔵型コアを装 備していくことで対処できます。また、目標が「ターゲッ トの破壊」など、敵の撃破が関係していないものなら、 行く手をふさぐ敵だけ倒していけばいいのです。遠くの ほうに見かけた敵は無視して先を急ぎましょう。そうす いば弾薬費の節約にもつながるので一石二鳥ですよ。



▲エクステンション の予備弾倉を装備



歩兵がジャマです。 なんとかなりませんか?

放っておいてもいいですが、踏めます

ついに戦場に姿を見せた歩兵ですが、彼らはまったます。少し惨い気もしますが、生身で戦場に出てきた のが運の尽きというわけです。

くの無力です。ロケットなどさまざまな武器でチマチマ と攻撃はしてきますが、たいしたダメージを受けること はありません。放っておいても問題はないですが、どう しても撃退したいというなら踏んでみましょう。ACで彼 らの上を通りすぎるだけで、跡形もなく消え去ってくれ

このように無力な歩兵ですが、1つだけ注意がありま す。彼らはヘリに逃げ込むことがあり、飛行する敵に早 変わりするのです。こうなると無力とはいえないので、 ヘリを見かけたら先に壊しておいてください。



▲歩丘の周囲にある トラックを踏むと、



▲ACか通れない場 所にいる歩兵は、近 づいていけはすぐに

VR ARENA紹介





総勢30機のランカーACが待ち受ける「VR ARENA」。ここではアリーナの仕組みや、 ランカーたちとの戦い方を紹介するので、 しっかりと把握してランク1位を目指そう。

VR ARENAの仕組みを知る

MVR ARENAの仕組み

- ●ランカーAC(全30機)と1対1の戦い
- ●機体修理費と弾薬費はかからない
- ●ランカーACに挑戦するには固定額のStakes(賭け金) が必要。勝利するとRefund(払戻金)がもらえるが、敗 北するとStakesが没収される。また、ランカーACの 順位が上になるほど、StakesとRefundは増額する

アリーナではランカーACたちに挑戦し、勝利することでクレジットをもらえる。ただし、挑戦する際もクレジットが必要。例えば、30位の「スカ・ジャマイカン」はStakes(賭け金)を1万c支払い、勝利するとRefund(払戻金)が2万cがもらえるので、差し引き分の1万c増えることになる。敗北した場合はStakesはもどってこないので、挑戦前にセーブをしておき、クレジットをムダにしないようにしたい。なお、ランカーは「30位を倒すと29位」という順番で出現し、出現した者とは何度も戦えるが、2回目からはRefundが極端に下がる。

対戦相手の情報を見てACをセッティング

相手はランカーACというだけあって強敵ばかり。回避系や攻撃系のテクニックに長けた熟練者なら話は別だが、そうでなければ戦う前に相手の装備を確認して、対処しやすいACを組んでから挑戦するのが基本といえる。例を挙げるなら、「実弾武器をメインに攻めてくる敵に対しては実弾防御を高める」「敵がミサイルを使うならデコイを装備する」などだ。右ページからの攻略法を参考にして、ベストなACを組み上げてほしい。



◆対戦相手選択画面で●ボタンを押すと、敵の全武装を確認できる。

敵の特長を消す戦い方をする

最適なACを組んだからといって、それだけでは勝利に結びつかない。例えば、ミサイルを多用するランカーACに対しては、デコイを使うだけでなく、相手に接近してさらにミサイルを受けにくくするというように、そのランカーAC撃破に最適なACと、相手の特長を消す戦い方が合わさって初めて有利に立てるのだ。相手の武器の射程や移動速度から、自分に有利な距離と戦法を判断して、的確に攻めていこう。



◆相手が飛び回る なら高所で迎撃な ど、地形を利用し た戦術も考える。



ハンドガンとミサイルを装備しているが、基本的には接近してハンドガンで攻めてくる。「Tune」で実弾防御を上げ、さらにオプショナルバーツのOO1-AMINOを装備して挑戦しよう。こうして実弾防御を高めておけば、至近距離で 脈戦しても問題のない相手となる。 両腕部にマシンガン を装備して接近戦で撃ち合って倒しきるのだ。

AC name AP
ALIE 8713
Stakes
12000
Refund

2回目以降

繁早くはね回るため捕捉しづらい。そこで、命中時熱量が 高いハンドガンのCR-WH79H3を両腕部に装備して挑 み、相手を熱暴走にして動きを止めよう。開始直後から 相手に向かって歩きながら、ハンドガンを同時撃ちしつづ けるのだ。そうすれば相手は「熱暴走→CHARGING」と なり、その場をうろうろと移動するだけになる。

108

24000

28th

A.U.リック

Maria and a second	AC name	a AP
THE REAL PROPERTY.	マリーゴーバ	レド 7993
	Sta	kes
	140	000
	Ref	und
	108	2回目以降
SIL THE RESIDENCE OF THE PARTY	28000	16800

フロートタイプのACなので移動速度が速く、こちらの攻撃が回避されやすい。装弾数が多いマシンガンのWRO4M-PIXIE2を装備して弾切れを防ぐこと。敵はミサイルやライフル、スナイパーライフルといった多彩な武装を持つが、あまり攻撃をしてこないのが救い。恐れずに一気に接近して、マシンガンを乱射するのだ。

27 th オーブリー・ヴィオン



移動速度が速いACで両腕部にマシンガンを装備して、接近戦を挑めば苦戦する相手ではない。敵の武装でやっかいなのは、自動攻撃兵器のオービットキャノンのみ。これを発射されたら、1カ所にとどまっているとオービットキャノンの集中砲火を受けてしまうので、ブーストダッシュを使ってすぐにその場を離れよう。

25th

レアンドロン

and the second	AC name	AP
	ワープタイル	7542
The second second	Stal	(88
	30000	
	Refu	und
	108	2回目以降
2-1076	60000	36000

素早くはね回るため攻撃を当てにくい。それだけでもやっかいだが、マシンガンの乱射までしてくる。幸いマシンガンの装弾数は少ないので、素早いACで動き回るかタンクの実弾防御を高めて耐えきるなどして弾切れを誘おう。また、自分が弾切れにならないよう装弾数の多い武器と、ミサイル対策のデコイを持っていくことを忘れずに。

25 th

ジーニー



非常に素早く、接近してショットガンとレーザーブレードで 攻撃してくるうえ、離れてもミサイルを撃ってくる難敵だ。 ブースト最大速度が380程度のACを組み、デコイを出し ながら常に敵との距離を離すように動こう。そうしながら 武器腕ミサイルのWAO3-TAURUSを高誘導タイプに切 り替え、連動ミサイルとセットで反撃するのだ。

1



s.i.	AC nan	ne	AP
	キラービー	グル	8858
	Stakes		
1	42000		
A	Re	efund	
1	1回目	2回目以降	
	84000	5	0400

武器腕グレネードの威力が非常に高いが、タンクタイプの ACのため機動力はないに等しい。素早いACで相手の周 りを小ジャンプ移動で旋回すれば、攻撃を受けることは ほとんどないはずだ。注意点は、相手のAPと防御性能が 高いということ。マシンガンのWRO4M-PIXIE2や肩部 にミサイルを装備するなどして、弾数に余裕を持たせよう。

ゲイブ・グロウ



小ジャンプ移動をしながら、被弾時の熱量が高いリニア ガンとロケットを撃ってくる。また、ECMメーカーも使用 するので、あらかじめ冷却性能と対ECM性能を高めてお きたい。対策さえ万全なら、敵の特長は封じたも同然。 あとは相手の死角をとるように動きつつ、マシンガンや ライフルを撃ち込んでいくだけだ。

No.2448



AC nam	ie	AP
クロウプレデター		8407
Stakes		
70		
Refund		
108	5 S B E	目以降
140000	84	000

機動力の高いACで飛び回りながら、離れるとミサイルを ばらまき、近づくと被弾時の反動が大きいリニアガンを撃 ってくる。至近距離で撃ち合うとリニアガンを受けて動き を止められてしまいやすい。こちらはデコイを出しながら 相手から逃れるように動き、武器腕ミサイルのWAO3-TAURUSと運動ミサイルで応戦しよう。

20th

MaL&DaL

A Same	AC name	e A
AC JUST OF THE PROPERTY OF THE	ザックザッカ	J— 86
	Sta	kes
	75	000
	Ref	und
	108	2回目以降
	150000	90000

武器腕バズーカと大型ロケットを使って接近戦を挑んでく る。両方とも威力は高いが弾速は遅いので、距離をとっ て回避しやすい状態を保つこと。相手の弱点はEN防御の 低さ。したがって、装弾数の多い右腕装備のレーザーラ イフルWRO5L-SHADEを装備して、回避しつつスキを みて反撃、という戦法で着実にAPを削っていけばいい。

ゾロX



enne P A A A A				
	AC nam	e AP		
La PAN	ラヴィッツア	ーム 8724		
7-1- Vil.	Sta	kes		
	80	000		
	Refund			
	108	2回目以降		
	160000	96000		

強力なEN兵器を使うため攻撃力は高いが、動きが遅くロ ックオンしやすい。そこでEN防御を高めたタンクタイプ に、肩装備のパルスキャノンWB09PU-LAMIAを装備し て挑む。開始地点から動かずに相手の動きを追うことに 専念して、キャノンと左腕装備、EOを使って一斉射撃を しつづければ、相手のほうが先に倒れるはずだ。

プリ=リッサ



	AC name		AP
	メリ=リッ	サ	7703
	Sta	akes	
	85	0000	
Г	Re	fund	
L	108	2回目以降	
	170000	102000	
_			

7ロートタイプのため動きが速いが、上下にはほとんど動 かない。サイトタイプが横長のFCSを装備しておけば捕 ...しやすいだろう。また、相手はミサイルをほとんど避け っれないため、離れた位置から武器腕ミサイルのWAO3-TAURUSと連動ミサイルを組み合わせて、どんどん撃ち へんでいけば簡単に撃破できる。

Mr.KEEPLESS



AC name	AP.	
ジェッダー	9284	
Stal	ces .	
900	000	
Refu	und	
108	2回目以降	
180000	108000	

近づくとマシンガン、離れるとグレネードといった攻撃が 強烈で、動きもそれなりに速い。そこで機動力に優れた ACでECMメーカーを出しながら、小ジャンプ移動で旋回 をして相手の攻撃を封じよう。「Tune」で実弾防御を高め ておけばなおよい。こちらの攻撃は武器腕ミサイルの WAO3-TAURUSと連動ミサイルがオススメだ。

四海之盃

AC name AP ChickTack 8093 Stakes 100000 Refund

1回目 2回目以降 200000

四脚のACを組み、攻撃力が高くサイトが広い両肩装備の キャノンWB30Q-CHIMERAを装備して挑もう。敵の主 力武器は武器腕マシンガンで、飛び回りながら撃ってくる。 こちらは空中戦にはつき合わず、開始地点左側の高いビ ルの上に乗って、キャノンで狙撃するのだ。キャノンの装 **弾数は少ないので、確実にロックオンしてから発射しよう。**

Frip-Frop



AC nam	e [AP
O-MICRO	IN	7752
Sta	kes	
110	0000	
Ret	fund	1
100	508	以降
220000	1320	000

リニアライフルとグレネードランチャーを使って火力にも のをいわせた戦いをしてくる。実弾防御を高めたタンクで 対抗しよう。肩装備にはキャノンのリニアガンを装備して、 開始位置からまっすぐ後退した場所の壁を背にして迎え撃 つといい。なお、敵はENシールドを装備しているので、 左腕装備は実弾武器にすること。

خدير	10. 10	PH.		
	100		Tong .	
-		- AL	1 36	
-	. 333	SELECT.	A.	
1	100	Total Control		
	200			١.
1				
	1			
20				

TYE!	AC nam	e AP
The state of the s	スカーレットスノ	ベイダー 8349
	Sta	kes
	120	0000
	Ref	fund
	1回目	2回目以降
ムーレットスパイター	240000	144000

警告領域外(レーダー上の黄色いラインの外で、地面が低 くなっているところ)に出れば敵は追ってこれない。この 位置から、層装備の垂直ミサイルのCR-WB73MVを使 っていけば圧倒できるだろう。両層に垂直ミサイルを装備 して全弾撃ち込もう。これだけで倒せることもあるが、相 手が生き延びたら肩装備を解除して突撃だ。

14 th U·バース 13 th



	AC nam	е	AP
2	オーツクロ	lック	7661
	Sta	akes	
	130	0000	
	Re	fund	
	回目	50	目以降
20	60000	15	6000

OBを使って高速移動しながらグレネードランチャーとラ イフルを撃ち、スキあらばブレード攻撃を狙ってくる。ブ ースト最大速度350以上のACを組み、常に相手から離 れるように移動しながら、武器腕のWAO3-TAURUSと 連動ミサイルを組み合わせた攻撃で反撃しよう。相手と の距離が離れていれば当たるはずだ。

APと防御性能が非常に高いうえ、アサルトリニアライフ ルを使った攻撃も強力。長期戦は相手に分があるので、 火力の高いACで短期決戦を挑もう。タンクタイプのAC に、肩装備のパルスキャノンWBO9PU-LAMIAとENタイ プのEO内蔵型コアなどを装備させ、敵の接近を待ってあ りったけの武器を発射しつづけるといい。

Sir.FIRE



1	AC name			
ı	ダーティスレイマー	870		
Ķ	Stakes			
ï	150000			
ı	Refund			
1	108 , 8	2回目以降		
ı	300000	180000		

至近距離からマシンガン、グレネードランチャー、ブレー ドを使い分けてくる。実弾防御を高めたタンクタイプで、 ガンやインサイドの地雷IO1M-URCHINを駆使して敵に 反動を与えて動きを止めつつ、左腕装備のマシンガンや EOといった武器で集中砲火を浴びせるのだ。

クレズナー



AC name	3	AP
ストーンブロ	ーク	9569
Stakes		
160000		
Refund		
108	2回目以降	
320000	192000	

スラッグガンやバズーカなど威力の高い武器を使うが、弾 速が遅いことに加えて、脚部がタンクで機動力がほとん どないため回避しやすい。こちらはスピードのあるACを 用意して、敵の攻撃を小ジャンプ移動をしながらの旋回で 避けつつ、隠装備の垂直ミサイルと連動ミサイルのコン ボ、さらに左腕装備とEOを当てていこう。

カリカチュア



ر قاطانات	AC nam	е	AP
	ライフ・イズ・	マイン	7624
	Sta	akes	
1881	170000		
14	Re	fund	
100	1回目	20	目以降
Prince Control	340000	204	4000

リニアガン、ENマシンガンを乱射しつつ、接近してブレ ードを振るう高機動型の軽量二脚AC。ここは、相手の機 動力にはつき合わずに、タンクの火力で対抗しよう。開 始位置の真後ろにある壁まで後退し、インサイドの地雷 IO1M-URCHINをまいて敵の接近を防ぎつつ、リニアガ ンやマシンガンを連発するのだ。

パリー・マンクス



nida.	AC name	AP AP	
	B.Boss	9199	
	Sta	kes	
	180	000	
11.25	Ref	und	
	108	2回目以降	
	360000	216000	
	Sta 180 Ref	kes 000 und 2回目以降	9

武装が大型ミサイルとグレネードライフルのみという豪快 な重量二脚AC。移動速度が遅く、攻撃ひん度も低いので 大型ミサイルだけに注意していれば問題ない。デコイや エクステンションの迎撃装置を装備して、敵の周囲を小ジ ャンプ移動で旋回しながらデコイを出しつつ攻撃していこ う。ただし、相手のAPは高いので弾切れには注意。

/ tn		BJ
Also and a second	AC nam	ne AP
	カスケード・レ	インジ 8584
AL AMERICA	Sta	akes
	19	0000
	Re	fund
	1回目	2回目以降
オケード・レインジ	380000	228000

主にハンドレールガンとマルチミサイルで攻撃してくる。 ハンドレールガンは発射が遅いので、その間に敵の死角 に移動すれば避けやすい。また、マルチミサイルはデコ イを出しておけば対処できる。このように攻撃はたいした ことがないので、機動力が高いACに装弾数の多いマシン ガンや、肩装備の垂直ミサイルを装備して戦えば倒せる。

E th ソタナティー

AC name	9	AP
バグベアー	۲	8666
Sta	kes	
200	000	
Ref	und	
108	201	目以降
400000	240	000

験のミサイル対策はコアの迎撃装置のみなので、ミサイル №当てやすい。武器腕の大型ミサイルのCR-WA75MSP で圧勝できる相手だ。ミサイルロックタイムが早いFCSの FUGENを装備したタンクで壁の角を背にして敵を待ちか まえ、発射数を4発に切り替えて撃ち込もう。当たらなか ったときのために、肩にキャノンも装備しておけば万全だ。

Code: Crimson

AC name AP ベイビーズブレス 8061 Stakes 220000 Refund 1回目 2回目以降 440000

空中を飛び回る相手だが、相手の土俵には立たずタンク で迎撃するのが得策。開始位置の真後ろにある壁から、 壁づたいに左に移動してスミに陣取れば準備は完了だ。 あとは肩装備のリニアガン、左腕装備のマシンガン、イ ンサイドのIO1M-URCHIN、EOを休みなく撃ち込めば、 相手のほうが先に大破するはずだ。

スサノオ

2回目以降

288000

AC name

エイプリルフール

100

480000

Stakes

240000

Refund

AP

9080

月影 AC name AP ネオンマイト 8829 Stakes 260000 Refund 108 2回目以降 520000 312000

非常に広く平坦なマップが戦場で、高速移動を得意とす 強力なEN兵器を使ってくる。これに当たると一気に状況 るフロートタイプのスサノオにはピッタリ。こちらも機動 をひっくり返される危険があるため、武器腕の大型ミサイ 力が高めのACを用意して、敵から距離をとりつつミサイ ルのCR-WA75MSPで短期決戦に持ち込みたい。高機 ルで攻撃していこう。武器腕のWAO3-TAURUSを高誘 動型のACにFCSのFUGENを装備させてミサイルのロッ 尊型のタイプに切り替えて使うのがオススメだ。連動ミサ クオン速度性能を高め、接近して発射するのだ。避けら イルも忘れずに持っていくこと。 れたときの保険として肩装備も用意するように。

Dn C

MOODY.M

Alexander Water State of the St	AC nam	e AP	
	NOVA-R	G 7991	
	Sta	ikes	
	280000		
	Ref	und	
4135-313	108	2回目以降	
OVA SRG	560000	336000	

:サイルと連動垂直ミサイルの組み合わせで攻めてくる。 この攻撃は避けにくいのでデコイを持っていくといい。武 器は、相手のコアに迎撃装置がついていないうえ、持っ ているデコイをあまり使ってこないことから、武器腕ミサ イルのWAO3-TAURUSをメインとする。その際、タイ つを高誘導に切り替えて、距離をとりつつ発射しよう。

31		セノ			
AC name	3	AP			
ルキフェル		8053			
Stakes					
300000					
Ref	und				
1回目	2回目	以降			
600000	360	000			

高速で飛び回り、頭上からリニアガンとマシンガンを乱射 してくる。実弾防御を高めたタンクに、敵を捕捉しやすい よう広角のFCSを装備して挑もう。開始直後からマップの スミに移動して、背後をとられないように待ち伏せる。あ とは肩装備のリニアガンとインサイドのIO1M-URCHIN で敵の動きを止めつつ、左腕装備とEOで集中攻撃だ。

戦闘マップの特徴を知る

戦いの場となるマップは、ランカーACごとに決まっ ている。戦いを挑む前に、下表でそれぞれのマップの 広さや地形、エリアオーバーの有無などを把握してお こう。マップの広さは「武器を使いやすい距離」に、地 形は「扱いやすい脚部」に影響するので、これを知って おけば有利に戦えるはずだ。なお、何度挑戦してもマ ップが変わることはないため、一度敗れてしまったらそ の場所で有利に戦えるACを再構築しよう。



■対戦相手選択画 で、マップの外観 を確認できる。

III Situation一覧

J' The manufacture of the second	AB
	IU7

ABANDO	NED	FA	CTOR	Y
横	1200		6th	ソタナティー
縦	800	X2	-	
高さ	120		-	-
エリアオーバー	なし	豊	-	
ECM濃度	50	19	_	-

2つの部屋があり、敵とは別の 部屋でスタートすることになる。 室内の柱や、天井付近に張り巡 らされた鉄骨を盾代わりに戦う ことができるマップだ。



RENR			
横	880	8th	バリー・マンクス
颛	880	13th	-1
高さ	200	18th	ブリ=リッサ
Lリアオーバー '	なし	23th	タンクス・アルーア
ECM濃度	10	28th	A U.リック

かなり広い円形のマップ。地面 も平坦で障害物が何もないた め、回避が苦手なプレイヤーは デコイやECMメーカーといった 補助系パーツを持っていこう。



	BURNEL	14		
	横	980	16th	四海之盃
	縦	980	-	-
	高さ	440	-	-
	エリアオーバー	なし		-
Same and the same	ECM濃度	397	-	

大小さまざまなビルが立ち並ん でいる。ビルの屋上を利用して 戦う場合は、上下の動きが苦手 なフロートやタンク以外の脚部 でACを組むのが鉄則だ。



	CENTRA	BIVI	-		
= 4 2	横	650		2nd	MOODY.M
	縱	900	1		W W
	高さ	450		-	
3. 2. 2.	エリアオーバー	あり	- 1	-	-
The second second	ECM濃度	25		-	

足もとは水面だが、浅いのでフ ロート以外の脚部でも問題な い。開始位置の前後にある橋の 下はミサイルを撃たれたときの 避難場所として活用できる。



CYBER S	PRO		
横	1000	1st	ダイ=アモン
縦	1000	-	-
高さ	300	-	
エリアオーバー	なし	-	-
ECM濃度	100		_

スサノオ

逆さの四角錐と柱が大量に配置 されており、ミサイルが扱いに くい。四角錐の上には乗れるが、 それほど高くはないため避難場 所には使えない。

· 10	BUME				
	横	1600	L	4th	T
	縦	1600	The state of the s		
	高さ	400	1.3	-	
	エリアオーバー	あり	薑	-	
	ECM濃度	0		-	

広大な砂漠で、敵との距離をと った戦い方ができる。ただし、 見た目には作戦領域外がわから ないので、エリアオーバーには 常に気を配るようにしよう。

China Santa	
4	

HOLE RO	UFI_		
横	600	21th	No.2448
縦	600	-	_
高さ	320	題 —	_
エリアオーバー	なし	-	_
ECM濃度	0		

岩壁に囲まれた広場で、壁には 足場がいくつかあり開始時もそ こにいる。足場は狭いので広場 に降りて戦おう。広場は水面だ がフロート以外でも平気だ。



MARINE	BASE			
横	1160		5th	Code: Crimson
縦	1160	깷	-	
高さ	400	酸	- 1	-
エリアオーバー	あり	黉	-]	_

ここも水面が多いが、深くはな いのでフロート以外でも問題な い。マップが広めで障害物が点 在しており、地形を生かした戦 いには不向きといえる。



	MILITARY	Y 1015	ΥĦ	ICE	
	横	1250		26th	レアンドロン
	縦	1250	찙	-	
1	高さ	400	該	4744	
- 1 13	エリアオーバー	あり	豐	-	-
The same of	ECM濃度	10		-	**

ECM濃度 21 -

低いビルが大量に建っており、 ビルを挟んでの垂直ミサイル攻 撃が可能。ただし、ビルは敵や 自分の攻撃で壊れてしまうため 盾にはできない。



	GREN HE	ENH		
A CONTRACTOR	横	800	9th	カリカチュア
	縦	800	14th	リ・バース
	高さ	600	19th	ゾロX
1	エリアオーバー	あり	24th	楊
	ECM濃度	10	29th	クォモクォモ

壁がない広場で、通常のアリー ナよりも狭い。広場の外(一段 低くなっている場所)はギリギリ で作戦領域内なので、避難場所 として役立てよう。



Marie Carlos Car	SITE-S				
Mari W. d.	模	500		7th	BJ
married !	额	500	씵	12th	ビッグ・ファット・ダディ
- Maril B	高さ	200	蔽	17th	Mr.KEEPLESS
	エリアオーバー	なし	量	22th	ゲイブ・グロウ
	ECM濃度	10		27th	オーブリー・ヴィオン

非常に狭い八角形の広場。武器 によっては開始位置から攻撃が 届くが、相手にも同じことがい えるので、攻撃だけにこだわり すぎないように注意。



SPACEPI				
横	520		3rd	月影
縦	600	꺏	-	-
高さ	120	嚴	-	-
エリアオーバー	なし		-	_
ECM濃度	54	1 "	-	-

天井が低くマップも狭い。 さら に、柱や天井付近の骨組みがブ ーストジャンプのジャマをする ので、機動力を生かして敵の死 角をとるという戦法は難しい。



TRANING	SPAL		
横	600	10th	クレズナー
縦	600	15th	Frip-Frop
高さ	200	20th	MaL&DaL
エリアオーバー	なし	25th	ジーニー
ECM濃度	10	30th	スカ・ジャマイカン

八角形の広い部屋で、天井もか なり高い。壁には2階部分に当 たる足場(壁からの出っ張り)が あり、避難場所にできる。「VR AC test」を行う場所でもある。



	UNDERG	RELI	(D	MOR	(5
	模	720		11th	Sir.FIRE
	鞖	640	器	-	New York
	描述	600	酸	-	_
1	エリアオーバー	なし	当	-	_
	ECM濃度	32	1 12	-	

TRANING SPACEを広くした ようなマップで、開始位置は2 階部分の足場にいる。1階部分 には柱があるので、足場と柱を 利用して戦おう。

Versus Mode Guide

ALLIES-BARRIE

ーレギュレーション編ー

プレイヤー同士が戦う「VERSUS」モードは、今作からレギュレーションというあらたなルールを設定できるようになった。ここではそのシステムについて解説していこう。

使用パーツを制限するレギュレーション

レギュレーションとは対戦時のパーツ使用規制のことで、プレイヤーが初期パーツ以外のすべてから、任意にいくつでも設定できる。また、設定し終えたレギュレーションは名前をつけて、1枚のメモリーカードに8つまで保存できる。ただし、対戦時に適用できるのは1つだけで、コンビュータのAC構成はレギュレーションの影響を受けない。つまり、対コンピュータ戦で使用する場合は、プレイヤーが規制を受けるハンデ戦となるのだ。



◆使用禁止にした パーツを装備してい るACは出撃するこ とができない

レギュレーション適用までの流れ レギュレーション設定



ますは「Regulation」を選択、ここではレギュレーションの設定、名前の変更、セーブ、ロードができる。

使用禁止バーツを選択



「Edit regulation」から使用禁止にする パーツを選ぶ ④ボタンを押せばカテ ゴリごとに使用禁止にできる。

レギュレーション適用



「VERSUS RULE」で「Select reg. jを 選び、「Select reg. data | から選択す れば適用完了だ。

Let'Stry! レギュレーションを使って自熱バトル!

対戦相手と自分が交互にレギュレーションを設定しながら 対戦してみよう。どのパーツを禁止にしたら自分が有利にな るのか、それを考えながらレギュレーションを設定するのがお もしろい。また、ひと味違った対戦を楽しみたいのなら、特 定のカテゴリ以外すべてのパーツを禁止してしまう限定パト ルがオススメ。実際に編集部ではロケット限定パトルをやっ てみたが、1発もムダにできない緊張感のあるパトルだった。



◆観定 ハトル いなん (台 とし、 館 い し か ゴ し) 個定 ハトル - メリル 減 ウ の超線上 w を ましゅ る

M155100





ここではどの時間帯にどんなミッションが発 生するかを、時間軸に沿って掲載している。 自分が知りたいミッションの情報が何ページ にあるかを探すときに活用してほしい。

08:00

前線基地急轉

産業区侵入者排除 ▶P.056

🗻 管理局強行偵察

10:00

MT護衛

▶ P.058

レサンダイルフェザー撃破 ▶ P.058

鉄橋守備隊排除

▶ P.059

12:00

敵AC擊退

保管区奪還

14:00

🗻 機密物資護衛

🧻 管理局奪還

🗻 機密物資回収

刻 対戦依頼

P.062

研究所侵入者排除

拠点偵察

研究所強制調査

16:00

バリオス・クサントス追撃 ▶ P.064

M. レイジングトレントN撃破 ➤ P.065

《 飛行部隊通過阻止 ▶ P.065

ダム侵入者排除

厂 飛行部隊通過支援 ▶ P.066

輸送部隊護衛

▶ P.067

夢 ダム管理施設破壊 ▶ P.067

輸送部隊擊破

▶ P.068

8:00

♣ 発電施設破壊 ※

🔼 保管区制圧

無人兵器通過阻止※▶P.070

A ECM装置防衛

... 味方部隊救出

所属不明部隊擊破 ▶P.072

元 飛行場接収

発電所醫備部隊排除 ▶ P.073

ECM装置破壞

電源設備破壊

全電施設爆破阻止 ▶ P.075

₩ 地下排水路提入者排給 ►!!

▲ 管理局占拠部隊排除 ▶ P.076

※ミッションクリア後に 追加依頼が発生する。

50:00

炉心侵入阻止

M 動力炉侵入者排除

■ 動力炉守備隊排除 ▶P.077

🧥 炉心破壊

P.080

P.081

55:00

グライウン抹殺

鉄橋防衛

🗻 エヴァンジェ捜索

ジナイーダ討伐

独立勢力救援

🖊 飛行部隊擊墜

鉄橋破壞

🗻 エヴァンジェ討伐

00:00

🥒 ンジャムジ抹殺

輸送列車護衛

MT脱出援護

P.082 P.083

あわれージへ



ミッション政務ページの見方

2パージからは時間帯でとにモッションを攻撃していく。攻策ページの音楽は下記のようになっているので、 民力を覚えてから記る達めていって担しむ。なお、ひもりひからのミッションは一番のみのな話となっている。

AVINITATION OF THE PARTY OF THE

17 ST 7747 15 S. A.

- SELECTION - PARTIES AND THE

20 70 F 27 NO. 4 7-2 - 10E

7. 70. SAME VALUE SEE AND SEE

INTICIONAL CHANGE

CACLEM -- AND BY 300

THE PROPERTY OF THE PROPERTY O



-90), 7-700 00-2 10-31, 11-142-23-00-10-10-00-10-31-26-01-10-10-0

BENEFIT BUTCH ORDER



THE RESERVE



ファサード前舗推出

前線基地急襲

●Oc(与えた揚書によって特別加重)

●特別加算:建材や車両、へりなどを

素早いACで効率よく設備破壊



► P.098 BO2-VULTURE



GOI-LOTUS



001-AMINO オプショナルバーツ > P.186

JAMES HING LINE BROKEN るヘリヤ施設などをできるだけ破壊す るのが目的。攻撃してくる敵はヘリと兵 士のみで、ヘリと建材以外は体当たり で破壊できるため、強力な武器は不要 だ。ただし、破壊目標は広範囲に散っ ているので、効率よく破壊していくには 素早さが必要。ジェネレータとブース タを変えて、航続距離を伸ばそう。





旧・ナイアー連載区 産業区侵入者排除

成功条件

●敵部隊のせん滅

報酬

●軽量MTが領域外に離脱した場合は

高出力ブースタで軽量MTに追いつけ



EDZ-VULTURE



GOI-LOTUS

脱出地点へ向かって逃げる3機の軽 聞いてと、環境IDMT2性を取得する MENTIFICIPATION OF LART で、正面に出なければ攻撃されること はない。ここではジェネレータとブース タを強化して、軽量MTに追いつけるよ うにしておくことが大切。武器は初期装 備で十分。軽量MTにはプレードで攻撃 して、弾薬費の節約をするといい。



▲クリア後、選択ルートしだいでは今

08:00

DESSUIT II



COLUMN TO

サイルカン 流動管理局 管理局強行偵察

ECM 286

COUNTY!

DEFINE THE PARTY OF THE PARTY O

参照賞金 60000 c

垂直ミサイルでAPを削ってから突撃



▶ P.137



CR-WB73MV



CR-069ES

長い通路を抜けた先で、AC「ストラ ックサンダー」と戦う高難易度のミッシ ョン。敵ACは強力なレーザーキャノン を持ち、正面からの攻撃は危険なので、 遮蔽物に隠れて撃てる垂直ミサイルと、 敵の攻撃機会を減らせるECMメーカー を装備しよう。ただし敵ACはかなり手 くる2周目以降に挑んだほういい。



HARMON BOOK STATE



ホルテス採根畑 MT護衛

CH S-1 TREE SHIPPING WAR

BERTHAMANA

■幕衙対象が破壊された場合は

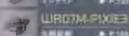
常に先行してガードメカを叩け



₱ P.117



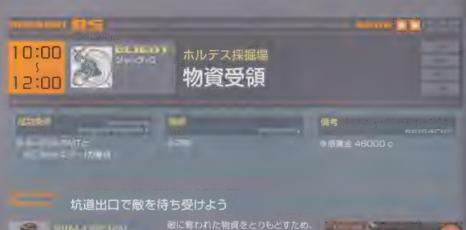
3 HAR IDIM URCHIN



D-19920

護衛対象のMTを採掘場の出口まで 守りつつ、襲撃してくるガードメカとMT を明すことが思わた。 地行して出るる 破してから護衛対象のもとに素早くもど れるように、ブースタ出力が高めの BO2-VULTUREと移動性能の高い脚 部で、素早く動けるACを組もう。ちな みに地雷を通路中央に撒いておけば、 通路が狭いので敵が踏みやすい



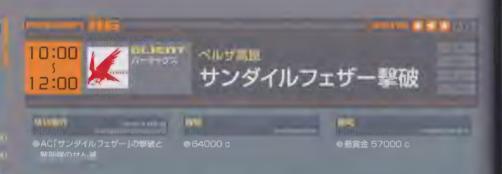




酸に奪われた物資をとりもどすため、 坑道内の敵勢力と戦うことになる。マ プ内には複数のMTがいるほか、 には物資を持ったMTと、AC「ホットス パー」が待ちかまえている。敵ACはこ ちらが坑道内にいる限りは出口前を飛 びながら攻撃してくるだけなので、左肩 に攻撃力の高いロケットを装備して、壁 に隠れながら攻撃すると有利に戦える。



ら、スキを見てロケットで攻撃だ。



機動力を上げて限との距離をつめる



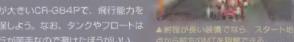
AC「サンダイルフェザー」は装甲が減いので、近距離戦でのゴリ押しか有效だ。ただし、移動性能が高いうえにOEで距離をとろうとしてくる点はやっかい逃がさないために高出力のブースタを付けて、機動力を上げておく必要があ。なお、まれにECMメーカーを使てくるので、WB10R-SIREN2で発ECM性能も上げておごう。

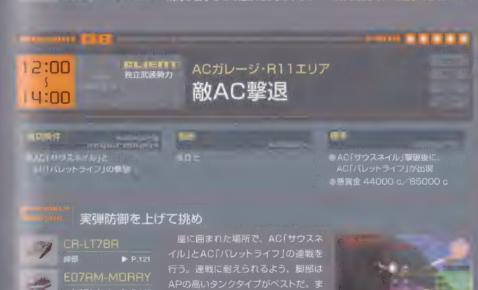


▲AC撃破前のへりは、倒しても増援力 何度も出現するので無視。



R-Water



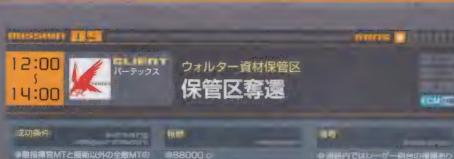


た、敵の攻撃は実弾系が多いので、脚

ものを選択すること。戦闘の際には崖を背にするように動き、敵ACに回り込



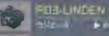
レットライフは近距離での火力が 脅威。なるべく距離をあけて戦いたい。



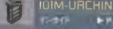
●動指揮官MTと整备以外の全動MTの 全MTのせん滅)

- ●特別加算: 敵指揮官MTを破壊すると

速攻で指揮官MTを目指せ



▶ 81123



► M.138



CB-LULEBIER **EMIN**

をせん滅する。施設の奥にいる敵指揮 官MTを倒せば特別加算が得られるの で、撤退される前にぜひ発見しておき たい。そこでブーストを使った高速移 動を基本とし、MT部隊撃破用にCR-WL88LB3と地雷を装備しておこう。 近距離攻撃で素早くMTを撃破し、敵



CONTRACTOR DE LA CONTRA

12:00 14:00



ウォルター資材保管区 MT追跡

成功条件

●追跡対象の敵MTを破壊せずに 最後まで追跡する

●追跡対象を撃破するとミッション失敗

ジャマな敵を排除しつつMTを追跡せよ



MUHLINEEN



CFILLIFIERFER

DIM-URCHIN



CR LULBELDS

施設内部で撤退中の敵MTを追うミッ 《。追跡対象のMTは通路の途中で自 機が接近するまで停止するため見失う こともない。施設内の通路は狭いので、 ジャマなMTを近距離戦で撃破できる ブレードと地雷、さらに、近距離攻撃 の当たりにくいガードメカ用に弾速の速



f. [5:8] his separations



ガラブ砂

機密物資護衛



●機密物資を破壊するか、敵輸送へ以

RRIGH 📑

移動せずにスナイパーライフルで狙撃



LIBITIA SIRENE S 11310

CHIPPENSN.



CR-MIRRORES



CR-086R+

地上にある4つの機密物資を、輸送 ヘリと戦闘ヘリで構成された敵部隊が ら守るのが目的となる。機密物資の周 囲には爆発物が散乱しているので、う かつに動き回ると危険だ。そこで、素 敵用にレーダーを装備し、遠距離射撃 用に遠距離型FCSとスナイパーライフ たを使って、スタート曲点付款から れずに飛来するヘリを狙撃するといい。







ディルガン流通管理局 管理局奪還



(DDDDDD e

●特別減算:施設内の建造物を1棟破壊するごと

増援の新型MTには注意

▶ P.147



▶ P.135

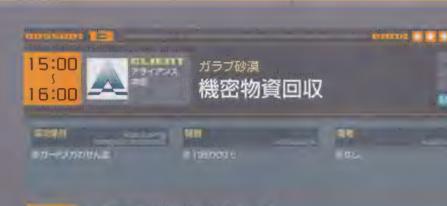


WR07M-PIXIE3 ▶ P.165 WL14LB-ELF2



占拠された流通管理局内の敵部隊を せん滅する。施設内にいる敵部隊は MTのみで構成されているので、ブレ ードだけでも十分戦える。ただし、施 設外で増援として登場する2体のMTは 機動力が高いうえ、威力の高いレーザ ーキャノンを撃ってくる強敵だ。回避行



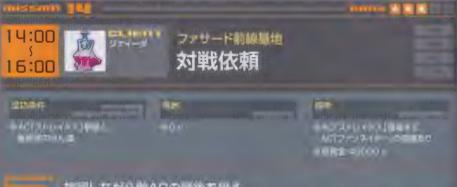


計表へ出た製造を扱って製造しよう



依頼は機密物資の回収だが、開始直 敵が地中を高速移動しているときは、 てくる瞬間だけ地表へ出てくる。そこが ないよう、威力の高いスナイバーライフ ルやパズーカなど、敵を一撃で確実に 撃破できる武器を装備して挑もう。









自動の相信 東京教力が从入してきた ため、ジナイーダと共闘して敵を撃破す ス」が出現するが、ジナイーダは領域を 離脱するため単機で挑むことになる。 敵ACは機動力の低いタンクなので、素 おう。このとき敵の正面へ出てしまうと 集中砲火を受けるので注意が必要だ。







■ 11/1E





トライトン環境開発研究所 研究所強制調査

大ルサ高層 レイジングトレントIV撃破



BEROUGH BURBLAND

9/1000000 c

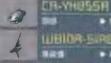
DAVIDED BERTON U/LIET & # 16500 =

ORDINA CONTRACTOR

はルイルストラーレンチラグに PERMIT

BEE # 12:00 :

生体兵器は高州能な頭尾で感知



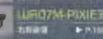
WILL BELFE

IR LUSES

ション開始当初はガードメカしか ら奥のゲートロック制御装置を起動さ せると、施設内に多数の生体兵器が出 現する。この生体兵器の駆除も追加任 務となるため、生体反応センサーと生 体兵器表示機能の付いたパーツは必須 だ。また、生体兵器は集団で攻撃して くるのでEN防御を強化しておこう



LEGR-SIBENA



B-UININS BIV



AC「レイジングトレントN」と、同時 出現するMT2機を相手に戦うミッショ ン。MTは攻撃に参加しつつECMによ る妨害を仕掛けてくるが、あらかじめ対 ECM性能に優れたレーダーを装備して おけば、ほとんど影響はない。また。 **関ACはEN兵器での攻撃が主体なの** で、FN防御をオプショナルパーツも 丁二日 て集れてわけたい



▲敵ACのオービットは、移動しつづけ



ガラブ砂漠 バリオス・クサントス追撃

■ AG/ ロシマス・かがかみようわせる

STREET, SOUTH

REDOCT O

BERBUROU :





WEIGR-SIRENA DR-WHOESP

DR-WH79H3

トストを撃破するミッション。この敵AC は四脚で、移動速度は速くないが跳ね 回るために捕捉しづらい。広角サイトの FCSで捕捉範囲を広げ、バズーカを当 てやすくしよう。なお、敵ACは武器筋 の連装レーザーを装備している。 「Tune」でEN防御や冷却性能を上げて、 攻撃に備えておこう



▲味方のガードメカはすぐに落とされ



レーダーでMTのECM妨害に対抗

アイザール・ダム 飛行部隊通過阻止



The state of the s を通過する敵へりを4機以下に

●特別減算:敵へりが領域を 通過すると1機につき-5000 c 施設破壊1基につき-2500 c



へり部隊を撃ち出すな



WEDSFL-LAMIA C- PARK

ダム上空を通過するヘリ部隊を迎え 撃つ。ヘリを確実に落とせるように、ロ ック可能最大距離が長いFCSと、弾数 が多く威力も高いW809PU-LAMIA を装備し、ダムの上から撃破していこう。 なお、一度に出現する敵の数が多く 撃ち逃がす可能性もある。そこで、す ぐに捕捉し直すために、脚部を旋回性 能の高い四脚にしておくといい。



▲通過された機数によって報酬が減算 される。撃ち逃しのないように

864

B :00



アイザール・ダム

ダム侵入者排除

タンク型ACでダムの上から攻撃せよ









5機のヘリを緊破したあとで、フロー





NELLIE IT T 独立武装勢力

アイザール・ダム

飛行部隊诵過支援

●特別加震:全族方機の領域通過

戦車を優先的に破壊







の護衛と、敵守備隊のせん滅を行う。 の脚部は必須。また、戦車の攻撃は味 方へりの脅威となるので、出現したら長





旧・ナイアー産業区

輸送部隊護衛



The many contractions THE RESIDENCE OF THE PARTY.

敗か遺籍者にいるうちに関係しよう



味方輸送車両を敵防衛部隊から守り 輸送部隊を守りながら敵を倒すには





アイザール・ダム

ダム管理施設破壊

●特別加算:目標外の施設を破壊すると、1様につき+2500 c

敵の射程外から狙い撃て



P.123



することが目的。管理施設までは水上 を移動するので、脚部はフロートタイプ を選ぼう。出現する敵は飛行型ガード メカと戦車、破壊目標の上にいるMTだ。 スナイバーライフルなどの武器で、敵の



18:00

領域離脱

8:00 9:00

Maria

リール発電所

発電施設破壊

MAGL

AC「ニフルヘイム」は目標破壊能に撃破



CR-LETT

ISIM-URCHIN **>** n 125

LUBDOPLL AMIR



DOIS-HISTON オプショナルバーツ ▶ P.187

開始を発展しようとする解説部構成 国際を分人をするのが目的。 転送を押 OBBELC BRICACIMETIS), O に自然機能とおけてフルヘイムが出現 する。「台でもの首を選がすと作用は **東京・福田県市の大阪地域市内の東京** 担じつともうリアできる。 WACを新す 明念は、元式 [METIS | を信し、[二] ルヘイム」は輸送部隊のあとで倒そう。



RESERVE SET OF COME

●懸賞金 30000 c/47000 c

removali 🛅 🗀



1周目オススメルート 超カンタン!

二角に自様するそのひかりは動気症が心薬できて、実 のに当りしておるまでその難しかはわからない、とくに 組ACDは西田上海するといったモッションは非常に難し いので、24時間生き抜くことを優先するなら、そのよ うなミッションは極力避けるようにしよう。

以下で紹介しているミッションは、上記を考慮して選

強したナススメ製量に一トだ、どのも個人になどを開た CHRISTIAN CONTRACTOR OF THE PERSON クリアできるはずだ。どうしざわるンディングを直接の れない場合はこのとおり進めてみよう。ミッションをブ レイする際のポイントも合わせて記載しているので、ミ ッション攻略と合わせて参考にしてほしい。

三十三日内田ルート

開始時間	ミッション名		ポイント
Retto 0	HE DO		then to complete the process
Italia II	e or charge in constant.		WINNESS PROCESS TO DESCRIPTION
I SEED W	The state of	rec	MINDOVENUMENTERS
HLDO M	rmeac		遠距離用FCSとスナイバーライフルで、飛来するヘリを撃破しよう
1500 1		TREME	TO THE REAL PROPERTY OF THE PROPERTY AND ADDRESS AND A
173E N	y, way	1897.	アースリング 二世 日本人がに、スタイパーラープルで記載
		nec	BENNESS STORES
- CO 0	A STATE OF THE STA	17.25	
-CUE)		117.7	
237	The second		
	11		Information and National Reports Co.
texto e	TL.	000	BUCKS (FOR II) 1 FEE DOT (-2)
0025			WERE THE CONTRACTOR OF THE CON
COVERNIT	Lawrence .		



追加依頼を請けて福原措施を目指そう



CH H73E







育用用目内におおしている全党電話 画の経験が存む。 指摘はかなで入り終 んでいるので、オー・マップ機関を開催 した類似を明んで必ざたい。また。す べきの発電機像を破壊するとのコイア ファックなつい サード・カー ここっ MCL UNBURBOSSEDED め、禁ひるつものならおらかしめレース ーを装備してから出撃しよう。

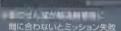


marker 🚾 🚾 🚾



輸送機緊急着陸支援







APと強調は消耗したまま

この追加依頼は 輸送機が収益差階を強行するまで MACHINEN CENTERLY BOOK AND THE MERCHANISTO LIBERT HERE は「発電施設破壊」終了時のものが適用される。なお、 カマランではMTとEAT/M関している。



株送機能理前に散をせんだ

シーラの海煙から 質制性のでならず かいても ECN20mをしていることが前回する。 販送機が返出す UNICED ESOCIATION SULLANDS 陸が失敗となり「登録施設破壊」からやり直オアレビ てしまうので、撃ち残しがないようにしよう。

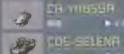




9:00

ウォルター面が 原管区 無人兵器通過阻止

間の侵攻を水間でくいとめる



曼攻中の敵部隊をせん滅し、防衛線 の通過を阻止するのが目的。暗いので また、敵は東へ向かって直進するため、 やすい。なお、敵をせん滅すると続い



●特別加算: 敵MT1機撃破につき

●勤輸送機の撃墜と敵部隊のせん滅

MTは白力で撃破しよう

MALASEMUSTE AMOME THURSTER を襲う飛行型MTの部隊をせん滅する追加依頼。ここ FERRIDADA ANTO DE PRESENTATO DE 1701 味方が敵MTを破壊すると報酬が上乗せされないため できる限り自力で撃破していきたい。



強行言論する輸送機を緊閉せよ

HISSATTEMENTAL SERVICE 現。これらの相手をしていると、輸送機が着陸態勢に ASSESSMENT WARRANT ASSESSMENTED まわず、東側で輸送機を待とう。あとは進入ルートへ



8:00



ウォルター資材保管区

保管区制圧

特別減算:除方機が破壊されると

急いで最深部を目指せ



けるミッション。最深部に到着するまで スールのあかては最大の非数である





タートラス司令本組織場 ECM装置防衛

| 観察隊のせん瀬

●ECM装置全基破壊でミッション失敗 参特別減算 ECM装置1基破壊につき

遠距離攻撃用装備で全方位をカバー

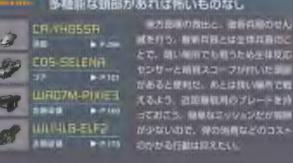


1-2000 UNDERTS-EDLEM

全4カ所に設置されている、味方の ECM装置を攻撃してくる敵航空部隊を せん滅する。敵はガードメカが主力で、 最後の増援で飛行型MTが出現する。 しないとECM装置を守りきれない。遠 距離用のFCSとスナイバーライフルを 装備して、遠距離から狙撃するといい。









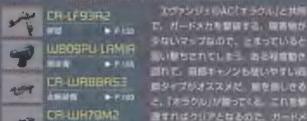
110

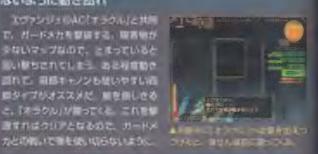




BANKSACTED ON LOSSED

集中攻撃を受けないように動き図れ





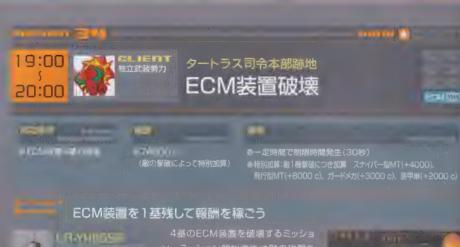




こで、 変数はロックチングをあづし

HERESTARALI KE

en wunataa

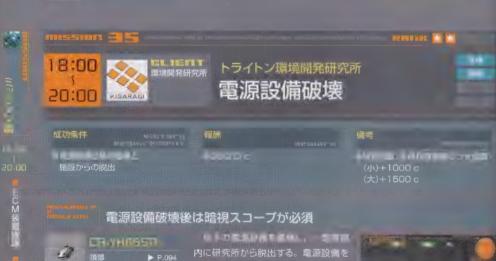


LINUMUSER

4基のECM装置を破壊するミッション。ミッション開始直後は敵の攻撃もまばらなので、その間にECM装置を3 基だけ破壊し、残る1基は敵を撃破して報酬の上乗せをしてから壊す。そこで、ECM装置1基の妨害に耐えるために、レーダーを1つ装備しておく。あとはより多くの敵を倒せるように、威力の高いバズー力などを選んでおこう。



▲ 展居をしすぎると敵の迎撃準備が い、30秒の制限時間が入る。



破壊すると照明が消えるため、暗視ス

路上に生体兵器が出現するので、頭部

には生体反応センサーの機能もほしい

P.105

WROSHL-SPIRIT



に、弾数制限のないENタイプのEOコ

ザイル発電所

発電施設爆破阻止

発電機(-7500 c)



20:00

ディルガン流通管理局

管理局占拠部隊排除

partir eston :

#Addison-bedHip

意識で使せからの攻撃を避けよう



TRAUHDEBP.

敵勢力のせん滅というミッションだ が、屋外で出現するAC「ピンチベック」 と4基の砲台を倒すだけで作戦成功と なる。敵ACは接近しながらグレネード ランチャーとブレードで攻撃してくるの で、こちらは肩装備にパルスキャノン、 左腕にバズーカを装備したタンクで応 戦だ。途中から砲台が攻撃してくるため、 北東の倉庫に身を隠して戦おう



.....

material Ed Ed Ed

munsuur 🖃 💆

にしまして バーテックス

都市動力炉キエラ 炉心侵入阻止

- BERTHOUTH A.M.

→ サマードメニスを見るされる。 The spinishing to be a

空中を移動しなからガードメカを狙撃



DEBINERAL - MIN

CRIBENP

CR-EGEHE MINA COUNTY CH. LURBINE

上空から飛来し、2本の冷却塔にとり アッパー つく敵ガードメカを倒す任務。冷却塔 同士が離れているため、遠距離から狙 受けのほうが悪を無視しやまいので RESIDENCE PRINT-PRACTICAL カバーコースタを特別したら、 だだしご の場合、足せん自身に第三に持りない とというのではていました



COPERSON LEGIS



都市動力炉キエラ

動力炉侵入者排除

ABBREOLD-E-EVENDED TO

- Salara Brasilian and Francisco

*#

接近地はブレードでのりせろう



HOG SPIDER B-C75LD

Cr. WHOSER

CH-LLL 79LD2

施設内部で敵を排除するミッション。 敵は生体兵器なので、生体反応センサ ーと生体兵器表示機能を持つ頭部パー ツは必須だ。また、基本的に敵はバス ーカ1発で倒せるが、近距離戦の連続 になるのでブレードも装備しておこう。 1. 力炉に入ると途中から温度が 急上昇し、炉心出力を下げるために動 力供給装置を破壊することになる。



Inderesiana ... 20:00

22:00

都市動力炉キエラ 動力炉守備隊排除

BETT L

数によって武器を使い分けて戦え



WBIOR-SIREN2 ▶ P.157

СR-ШВ73МV ► P.147

CR-WR88RS3

CR-WL88LB3

敵守備隊を全滅させるのが目的。ミ アンコニティ ッション中はECM障害が発生しやすい ので、対ECM性能の高いパーツを用意 しよう。武器は空中の敵用にスナイバ ーライフルと、地上の敵を上段から安 全に攻撃できる垂直発射型ミサイルが オススメだ。地上にいるMTのうち、レ ーザーキャノン装備のMT以外は動きが 遅いので、ブレードも持っておくといい。



▲レーザーキャノン装備のMTは攻撃力 が高いうえ、捕捉範囲にとらえにくい。

TAMPS:



50:00 22:00



都市動力炉キエラ 炉心破壞

問題に備えて開製スコープ付きの重節を







BOTH HER THREE PARTY ... IN THE 必須。装置破壊後はAC「パンツァーメ



300





ガラブ砂漠

ライウン抹殺



IN RETAIL DOCADE

ペリからの所下中に狙いをつける







ち。敵はEN兵器での攻撃がメインなの 戦闘開始直後、敵ACの降下中にロック 大型ミサイルと運動ミサイルで狙い大



22:00



ルガトンネル

鉄橋防衛



属性能は頭部で増援の出現を知ろう







・ドステルにエエルン無し再せてくる (1) が複数回出現するので、コンピュー





ホルテスを表記

エヴァンジェ捜索

- Barner

エヴァンジェ抹殺が巨的のはずか

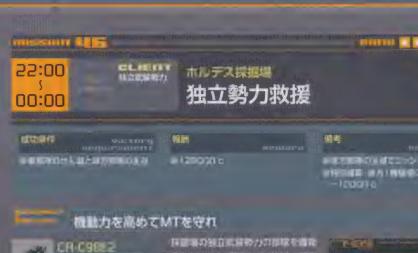


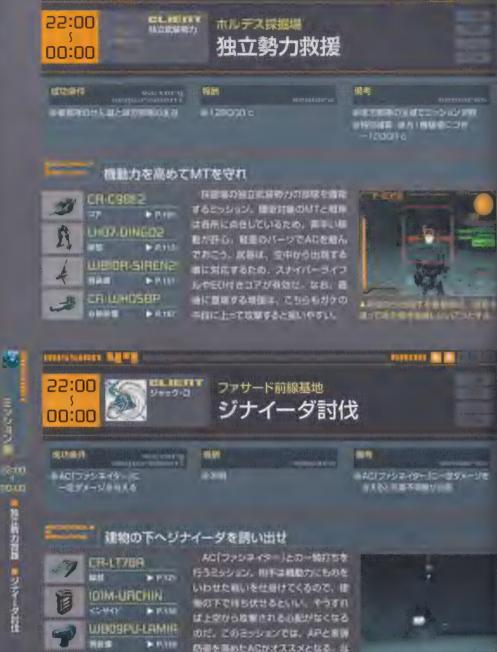




エヴァンジェの抹殺が作戦目標だっ







む、相手が無近してきたとかは、 風味

田田本当でも6つ田町で

AND THE RESIDENCE OF THE PARTY.

明機が乱入して決着がつかずに終わる。





どちらも遠方から攻撃を仕掛けてくる。

こからも無限を用をCSにスティバーラ

イフルなどの遠距離武器で応戦しよう。

MINATE SUBBIN

► P.163

左腕發彈

OTBICCO:

TO THE PROPERTY.

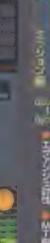
飛行部隊擊墜

JITEN.

-caragery)

marrie 🛅 🛅 🛅

#115 #4 N #1 - #1 N # 12 2 2 2



THE REAL PROPERTY.

自己発送を表現である。





トンネルを抜けた先から迎撃しよう。

→ 0.00

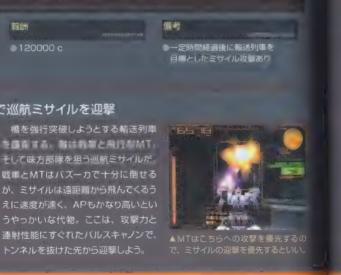
▶ P.129

CR-F9IDSN

ШВОЭРИ-LАМІА

CR-WH05BP

右腕装備





必要だ。なお、初期配置の敵を全滅さ

せてセントラルビルに向かうと味方MT

シルモを発送し、「同じたの場合から

見する。地程の55年力から有途では

動してくる2体のMTが強敵なので、足

止め用に地雷を持っておこう。

▶ P.135

DOM:

CFLUH058P

ACガレージ・R11エリア

エヴァンジェ討伐

DAY A CONTRACTOR OF THE PARTY O

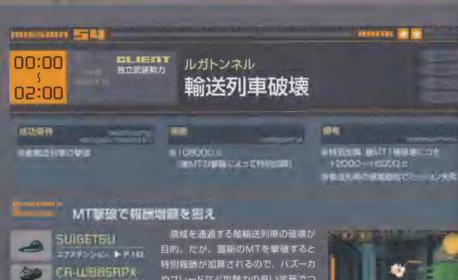
VEHICE - HIT EAR

nn:nn

02:00

アライアンス

B 10-BUSIO II

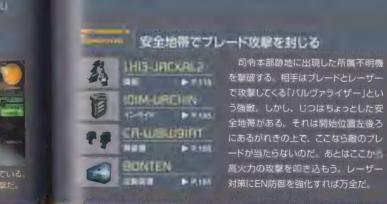






しておけば万全。





FIRE COLUMN TO THE PARTY OF THE

REP HJT 田口せん田

HOS SPIDER

ERHEVSIRIE

R LUNDSEP

named and the second

05:00

20,1000

电阻电阻性的有效

00:00

02:00

- satisficantifican

CLIENT

バーテックス

2

目標の指言を思えて聞おう

▶ 9.00

► P.187

1200

アライブンス

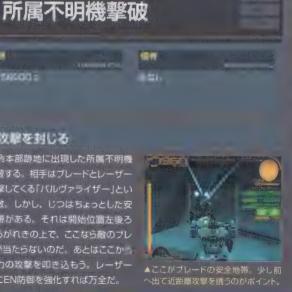
IN LESSON S

ザイル発電所

発電所侵入者排除



mumic 🚾 🛅





トライトン環境開発研究所

研究所爆破

BH ROME BALLOUIS

#30000 u

DESCRIPTION OF THE PARTY OF

04:00

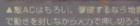
人に撃破よりも禁出を順先しよう



研究所に侵入し、非常電源装置4基 を起動して脱出する。所内には生体兵 の頭部があると便利だ。全装電起動後 動が多く、脱出には制限時間があるの



器がいるので、生体反応センサー搭載 は吹き抜けにAC「METIS」が出現する が、撃破する必要はない。時間がかか









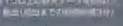
ER-ULH79M2

トライトン環境開発研究所

研究データ回収

15 ELECTRY - A NEW

CAPAMENTO.



1つでも多くのデータを目収しよう



LEILIBERS

BOB VULTUREZ ELLILES ER

(2) 研究学 一类自己有效定数的 光彩 かりつと思考すると特別所の単数が从 SECTION BETTER HT その様。研究を内に制度勢力が遅かす -- 1/8 T 2-4 G W. (F-B) | 日田之間 8 大はよう。なお、研究データは1つでも 国はすればかりアロビだが、 悪なした 個別において特別の罪が入る性を示さ





タートラス司令本部跡地

拠点けん制攻撃





manenie 🚾 🐸 🗃



「レビヤタン」の攻撃は使物で妨ごう



□ 161 WINDLESS TANK

ER LUHESBP

司令本部跡地の敵部隊を襲撃。一定 数の敵車両を撃破すると巨大兵器「レビ ヤタン」が出現し、これを撃破すればク リアとなる。「レビヤタン」は圧倒的な火 力とAPを誇るうえ、ECM障害まで発 生させるので、実理/EN防御と対 なお、「レビヤタン」の攻撃は南東にあ 建物の陰に隠れて回避するといい。







ファサード前線基地 敵AC迎擊

EACH SCHOOL INSIN

in Reference of the



食品の側に使れて近便

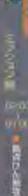


IDIM URCHIN DECOPUL LAMIR

COSH-GDLGI

WWW. ISYDULEDACIT うちんし 担手 = 株有 = 一直 = 4 (でくる いて、こうひはフノノに四肩にハルへ キャノンで挑もう。戦闘開始後は、ま ず左を向くと見える倉庫の間に逃げ込 むこすると 間は正面からしか用事の できれられるので、正常に早たとこと **予な型していりがけん。 映画を紹介へ** mod stendidens







CHAMPER-HARE

WHIER ETTIN

III CICADAS

DIM DECKY

MBIDE SIENS

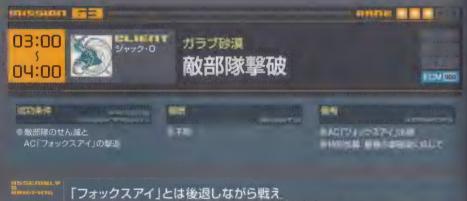
CR-WHOSEP

088

IN INTIN







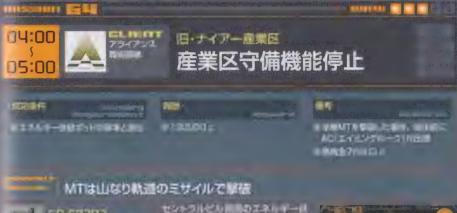
ド、EOなどを使って集中攻撃しよう。

EN兵器主体のガードメカやMTで構 成された部隊との戦闘後、ジャック・ロ のAC「フォックスアイ」と戦う。敵部隊 は少数なので、対AC戦を含めてバズ 一力1本で十分。後半戦の敵ACは小ジ ャンフ移動で詰めてくるが速度は遅い ため、後退しつつ地雷の散布が有効だ。 なお、終始ECMが効いているので、

頭部と肩部レーダーで無効化したい。



▲ある程度ダメージを与えると、意味深



CH FB2D2 PATE °Б-ШЕ79МР

св шнувма

сн-шилама

MI A 「下を使用し、概念することが目的。 ивиранськи/касл. в ルルビーム数を持つ、CR-W873NF C. MEMBELL CATEMICS NO. なが、お場合では、東方から知識の MTが放れる。MTをせん返するとAC が出現するが、写真のように取りと思 - に倒せるので撃破を狙いたい。



WAC製破傷先ルート 目指せラストレイヴント

THE PROPERTY OF THE PROPERTY O コかまやとMisurcus。 そしここさべてみることにと **ラグリアしたときに自分だけが生き担っていれば、30%** hu-/dyctrocarrosanti mrti. chile カチニよ 何んにないはするこうションをもくこちしてい

METAGUACS TO CHECKED ASSISSING. 5. G Fatelin A Column で M.L. たごっションをピック フェブレミので、単単としてはしい。 ちはみたい 1番の プレイですべてのシャブンを報告の手で無すことまで きなしし また。これはみにもうストレイプンになれるル

100 100	
100	
100	
(0.02 F) (0.03 G) (0.00 F)	
POTE TO A THE THE POTENTIAL PROPERTY OF THE PARTY AND THE	
	mes.
experience of the control of the con	
22:03 V=V=4986 DSD V>+=49 Mate 6	
coor suspenie os description/hiller	
DESCRIPTION DE PROPERTY DE LA CONTRACTOR DE	
centiums on Versionality - Jevila with	

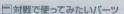
ersus Mode Guide

一対戦解説編一

相手が人間の対戦は、対処方法を覚えれば いい対コンピュータ戦ほど甘くない。戦闘前 に相手のAC機成がわからないので、開始 直後に相手の装備に対処する必要がある。

柔軟に対処できるACで挑もう

例えば、近距離戦に特化したタンクで挑むと、相手が 遠距離武器を持つ高速機体だった場合は太刀打ちでき ないだろう。相手のACがどんなタイプでも困らないよ うに、特定のタイプや状況に特化したACは避けたほう が無難だ。また、あらかじめ重装備で挑めば、相手の 見た目や攻撃から特徴を把握したのち、不必要なパー ツを捨てる戦法がとれる。なお、以下に対戦だからこそ 使ってみたいパーツを紹介するので参考にしてほしい。



CR-W 12:11-2



4発同時発射して全弾命中すれば大 ダメージが確定! ACによっては即 大破する。一瞬でAPを奪われた相 手はあ然とするだろう。



ECMメーカー



対ECM性能に特化したACでもない 限り、高い効果を発揮する。相手 はなかなかロックオンできずにイラ イラすること間違いなし。



▲溶岩上ではAPが 減りつづける 対戦

CR-169PA



当てにくい武器だけに、当てられる と屈辱。頭上からの攻撃というの もいやらしい。これで頭部の破壊に 成功したら気分爽快だ。

CR-WITTING

ハンドナパームロケット



命中時熱量が非常に高く、数発当 てるだけで熱暴走させることが可能 だ。なによりもACが炎上するエフ ェクトが相手をあせらせる。

Let'S ITV! 1人で「VERSUS」モードを楽しもう

対戦する環境がないから、といって「VERSUS」モード で遊ばないのはもったいない。「VERSUS」モードは1人で もコンピュータと対戦することができるのだ。用意されてい るコンピュータのACは「VERSUS」モード専用のもので、 なかなかの強敵ぞろい。一度は戦ってみることをオススメ する。また、本編では体験できないAC4体でのバトルロ イヤルや、チーム戦も楽しめるのだ。



◆AC4体でのハトルは大 迫力! 避悪(全負、初 われるとあ という間

頭部パーツ



ここからは、初期段階で購入できる全バー ツを紹介していく。なお、各パーツにある評 価グラフは本書が独自に算出している。ま た、SELLは「USED」状態での売値を表す。

まずは必要な付加機能を考えよう

頭部を選ぶときのポイントは、レーダーなどの戦闘 評価グラフの内容 を補助してくれる付加機能のうち、何が搭載されている かだ。もちろん多くの付加機能が搭載されているのが ベストだが、そういった頭部はAPや防御性能などのパ ラメータが低いことが多い。相手や状況に応じて最低 限の機能を持つものを選べば十分といえる。

レーダー総性態	レーダー性能の高さを表す。な 機能がないバーツはグラフがOI
防御性能	総合的な防御性能を表す。評価 御性能が優れているということを
汎用性	付加機能や対ECM性能が優れ 価が高く、汎用性に優れている

パラメータの解説

米の付いているパラメータは付担機能となっている

を表す。なお、レーダー

プラフが0になっている

表す。評価が高いほど防

性能が優れているほど評

ということを表す

11 7 - 57 11	
AP	アーマーボイントの略。バーツの耐久力を表しており、各バーツの合計値がACのAPとなる
企业	バーツの重さを表す。各バーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各ハーツの合計値がACの消費ENとなる
実弾防御	実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
EN防御	EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる
冷却性能	ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいと機体温度の下降速度が速くなる
安定性能	ACのバランスを制御する能力。この価が大きいと、着地時・被弾時の安定性が高まる
コンピュータタイプ	コンピュータの性能。標準、高性能、新鋭の3種類があり、性能が高いほどミッション中の情報サポートが多くなる
オートマップ機能※	自動で周辺のマップを記録する。搭載していない場合は周辺のマップのみを表示する
暗視スコープ※	搭載していると聞い場所において、自動的に視界を確保できるようになる
生体反応センサー	活動していると生体兵器をロックオンできるようになる
対ECM性能	ECMに対する防御機能。値が大きいとECMの影響を受けにくくなる
以一ダー機能★	レーダー機能の有無を表す
シーダー距離 米	レーダーで素敵できる距離を表す。数値が大きいほど広い範囲を素敵できる。
スキャン間隔 ※	レーダーの表示を更新する時間を表す。数値が小さいほど更新が遠くなる
ラサイル 東帯機能 -	ミサイルを1/4-ペーに東示する機能の有無を表す。

CR HEGS

生体兵器表示機能 米

100				
	distribution of	Seem meet 1		eriskiste.
	S.IIII			
4 f		A CLASS	18,12,63	- Linkship

生体兵器をレーダーに表示する機能の有無を表す

BUY	SELL	=

土体反応セン				
最初から持つで	こいるバー	ツだが	非常に軽量	で、生体
応センサーを	搭載してい	る。そ	れ以外の付	加機能は
ったくないが、				

do.			ンにくるいは、	ア墨のこととうとのこれがいてにも。
AP.	= 1	37.74.		The state of the s
		4	MECHANIS 12	
	100	245-494: 44 447-201	L-4-80 1-3-60	
San San San Color	10.7	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	

CR-YH7052

BUY 35500 SELL 31950

CR-H69Sより重くなったが、性能が全体的に向上して いる。生体反応センサーはないがオートマップ機能を搭載しているため、運物内を採集するミッション向きだ。

10.015 all cases of the cases o	NECOMES 2/4	ns.

HOI-WASP

BUY 40000 SELL 36000

全体的な性能が高く、とくにAPと防御性能が優れてい る。ただし、レーダー機能がなく対ECM性能が低めな

				Control of the Contro
11.	- Daniel			134.6%
	1871	1757		A STATE OF THE STA
was a second		THE STATE OF THE		· 自转转数据数据数据数据。
- Louis Library	34(3)	THE STATE OF		
	755	Assessment of the Control of the Con	-	

CR-H7253

and her a

BUY 41700 SELL 37530

重量が軽く、オートマップ機能を備える

CR-H69Sの特長であった重量の軽さを継承しつつ。 全体的に性能が向上している。生体反応センサーはな いが、代わりにオートマップ機能を搭載した

	A STATE OF THE REAL PROPERTY OF THE PARTY OF			
	23 37 37	The state of the s		
	1. 1	Professional	A commenced and the	and the state of t
The state of		Victoria 414	HECKHA III	
LEG.	Maria de la composição de	SPESHOUS NAME	nede 1	
Landon Maria		#-1-T-27800 BB		
	113	Samuele Same Same St. Same St. 8		

CR-H73E

BUY 49500 SELL 44550

消費ENは多いものの、レーダーを搭載しているため肩 部のレーダーを搭載しなくていいというメリットがある。 オートマップ機能もあるため探索に向いている。

The state of the book of the state of the st				
		Assessment of the second second	a	
\$25000 \$2000 \$200 \$100 \$100 \$100 \$100 \$100			Section to the first	Ex 1 million lever with libraries at more in the
	DOG BEAR STREET	■ PESME	-608	
Lan Land	一 的现在是一人人一	FR 1-7-8		
		GIVE TEMPER	The state of the s	

HOZ-WASPZ

T.	y Land		
•	The same of the sa	CONTROL STATE STATE AND ADDRESS OF THE ABOVE A CONTROL OF THE PARTY OF	
	The state of the s	The state of the s	
	Children of the State of the St	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	

BUY 52000 SELL 46800

防御性能が高く、レーダーを搭載した万能型 HO1-WASPとほぼ同等の性能を持ち、レーダー機能 を搭載したパーツ。オートマップ機能と生体兵器表示機能以外の付加機能はすべて搭載されている。

	Married.	Levino Lichardol - Thomas	The management of the standard to	- markette destrictions because the banks of the
	The state of the s		THECHTE 362	
And the second		3283-3043 (1)		
Constitution of the		オートマック機能 会し	リーデー発展 神神	
revesidations y	148	20 May 20	a second control of the second of	

B	at the application		
100	13: 12:20:14 1: 12:	water and the same	
Mile - Cabre of a	THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH	May talk	
	A better best and a large		
	- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		1 600 100
19 77			1

重量と消費ENを抑えつつ、高い防御性能を実現した頭 部。レーダーや付加機能がまったくないため、対AC戦

いかられていれること	ションや、対戦などに向いている。	

HO3-BEETLE

107 62000 Skil 55800

APと実弾防御ほかなり高いがレーダーがないため、肩 **部にレーダーを装備する必要がある。また、このバー**

	ナといえるだろう
	ayanan sari
THE RESERVE AND DECEMBER AND THEFTHE	

Ⅲ CR-H84E2

BUY 60000 SELL 5400.0

レーダーを搭載しているCR-H73Eの上位バーツ。防御 性能は若干低めたが、すべての付加機能を搭載してい るため、本らいる仕事下で力を発揮してくれる

	Mark Mark Mark Co.					
14		to abadiiii			TO TRACTION OF	
	22.4					
Land Hall	.32.22.	1080 Ac. 10				
almojadi -		オートマップ機能 措	lit.	ar de la		
L/VIIII	120	1001		3.5-42.78.8		

HO4-CICADA

BDY 60001 SELL 54000

最軽量の調整バーツ 平べったい形が特徴的な頭部。量も腰いうえに付加機 能が充実しているため、さまざまな状況下で活躍でき

	7.741	The second of th	Market II	る。た	だし、レーダー	機能は搭載されていた	ま しい。
AP	()	12.04 12.04 12.04 12.04 12.04 12.04 13.04 14.04 15.04	114 456 876 8 878		- -	- PARRAUL - Acade San	

III CH-YH855H

BUY 64800 SELL 58920

多彩な付加機能を搭載 付加機能が多く、ほかの性能も高いレベルでまとめら れている。重量があり安定性能も少し低めだが、その

2			弱点	を補ってあま	つある汎用性の高	さが魅力だ。
	= 1		70.4 70.4	**************************************	ミサイル表	示機能 なし

HD5-HORNET

BUY 67000 SELL 60300

多機能であるCR-YH85SRと比べると冷却性能とレーターの性能が高い。付加機能も多いが生体反応センサーがないので、生体兵器が出現するミッションは不向き。

- r.s. 0100100 vs.s.4			- valdinastici	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
		Total Control	application and	a le position a
T a	3417		TECHNOLS IN	And a constitutional state of the
		=4		
YM	5.75			
Andrew 1	144.	Transfer		
	100	man and		

YHO6-LADYE

BUY 72000 SELL 64800

実弾防御は低くなったが、EN防御と対ECM性能が上 昇している。「Tune」で実弾防御を高めれば、防御性能

Carlo STORAGE	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	の人士がない最外	は現的にある。	
The second second		1 Andrew Street 2 and 20	and the section discourse	
	THE STATE OF THE S	TECHNER =		
- observation	-125-10-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-			
a inches to a second		The state of the s		
100	開門人当一之 はん	7.1-72/401		

ER-H97XS-EYE

BUY 73300 SELL 65970

性能の高いレーダーを搭載した軽量パーツ。付加機能 は少ないが防御性能がそこそこ高いので、対AC戦に向

Todaya kus			UICUIDA ICICUA	治責にNUTASOSOTOの大派。
1		#	high etter til	
			CMCS 51	131000000000000000000000000000000000000
	1763			
medicinal House	ii Harie		一距離	
100		スポ	マン問題	

HO7-CHICKET

BUY 77000 5ELL 69300 EN防御と対ECM性能に優れる

EN防御と対ECM性能に特化した頭部。対ECM性能の 高さが必要になるミッションは多いので薫宝する。冷却 性能の低さなど物定りない部分は「Tune」で構おう。

3-4-5-5T 200

HO9-SPIDER

BUY 92000 SELL 82800

生体兵器表示機能以外はすべて搭載しているが、レー ダーの性能が低い。レーダーの有効距離を広げるオブ ショナルバーツのCR-086R+と一緒に使いたい。

		A CONTRACTOR OF THE PROPERTY O			Section 2017 Control of the Control
	1.52.		indicastales.	and the second second	Land Salvadaria Maria and Salvada I
100	24 20 3 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		The state of the s	a Canada Maria	5 3 45 dispute entrate franchismed on a 1 5 - 1 2 x death 2
entitalia. Rogenta	Track State	The state of the s		Support 31	A Service of Service Control
Sand St.	· 4 - 18 - 1	DE 1100 PO 1100 PO	19 July at Share and I	The state of the s	
112	1291	j j	100		
1256 (456) 2350 (46)	121100	And the second of the second o	- 2 - 44 . CARRIES - 42		



BUY 100000 SELL 90000

すべての付加機能を搭載しているうえに軽いという。 HO4-CICADAの上位バーツ。防御性能もそこそこ高い ため、死角がまったくない優秀なパーツといえる。

Should be a second of the seco		A R WALL	The state of the s
Santa in the santa and the san	1. 100000000000000000000000000000000000	- 02	and all the second distances in the same of the
THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH	Company of the second s		1. 10 mm 1
254	THE WAR	To the same of the	- Horaco me
DES-READ MINE	1 of Branch Control of	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
to with a few different to the state of the section	サイデザ かっかいりょうかん カラフ	Suprestina Sil	
	-TETELLE		
profess same of a company of	a contratorio	Charles 9	

CR-H98XS-EYE2

BUY 103300 SELL 92970

探索系ミッションに不可欠なオートマップ機能を搭載し APや実弾防御も高いという特徴を持つ。しかし、少し

Walk Street Street Street			00 102/3 ME/III/I C
	a single		1940.
		TECMEN III	THURST
The state of the s	PEREZ-LAC MIN	Und-III III	
	1-2-701		
134.	A CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR	10-0	

HII-QUEEN

BUY 120000 SELL 108000

機能的にはCR-H98XS-EYE2とほぼ同じだが、防御 性能を犠牲にして消費ENを軽減している。汎用性が高

	A Shakarararararararararararararararararara		DISTAL MECHITABLE LA SCUMMEN	
			Hamilton and Hamiltonian	
1.2	414 111	1-17/2006 BB		

コンピュータタイプによる情報の変化

動物にははつのコンピュークタイプが選定されてい る。 御歌、 悪性観、 新脳の間に作品が着くなり、 ニッシ ョン中に音楽さまな情報を教えてくれるようになるの 世、とくに大きな強いが使れるのが個人のと書画したと きで、コンピューラタイプが標準だと何も置ってくれな LID、単性能だと「NACを確認」と知らいてくれる。で

った新聞なら、BACの名称と言な表面、YEVRONNI と対象まで有えてくれるのだ。また、高性能と影響の 種点は、動物性の出現や出現場所なども絶えてくれる。 ちなみだ。コンピュータには食食が悪性のものとなせ のものがある。セッティング中には発送できないので NR AC testifact cathering





コアパーツ



コアとはACの胴部パーツで、これを基点に ACを組み立てていく。防御性能の大部分を 担い、OBやEO、ハンガーユニットなど独 自の機能が搭載されているのが特徴だ。

機動力重視ならOB、攻撃性能重視ならEO

コア選びで重要になってくるのがOBとEOの有無。

間的に速度を高めて移動できるOBは、攻撃の回避 wとの距離を素早く調整したいときに役立ち、EOは 防的に敵を攻撃してくれるため、攻撃の補助として重

まするのだ。なお、どちらも搭載していないが迎撃性 などのコア自体の性能が高いパーツも存在する。

戸評価グラフの内容

防御性能 消費EN効率

耐熱性能

総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防 御性能が優れているということになる

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 く、扱いやすいバーツとなっている

評価が高いほど冷却性能や耐熱温度が高く、 熱に対して強いということを表す

パラメータの解説 1753 - SE

アーマーポイントの略。パーツの耐久力を変してあり、条パーツの合計値がACのAPとなる パーツの置さを表す。他パーツの合計値がACの運搬となり、個くなるほど動きが強くなる

MEN 装備時に消費するENを表す。各バーツの合計値がACの消費ENとなる

実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる

MAN N EN具備に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾劾にAPの減少を抑えることができる

医是大铁蛇管 腕部の性能を保証する精磁量・腕部や肩部以外の武装パーツの窓重量が設大橋截量を上回ると照準性能が低下する

基性機 ACに発生した熱を冷却する性能機。この値が大きいほど機体温度の下降速度が速くなる

. 機体温度が設定されている耐熱温度を上回るとENが減少。さらに機体温度が高まるとAPが減少する

ションスロッ オプショナルパーツ用のスロットの数

ミサイルを迎撃する機能を表す。数値が高いほどミサイルを迎撃しやすくなる **三大大学**

##-== + ハンガーユニットを搭載している場合、コアに武装パーツを格納可能になる OB使用時に得られる推力を表す

出力 OB使用時に消費するENを表す MEN BON

時加速 OB使用時に得られる加速力を表す 時発熱量 OB使用時に発生する熱量を表す

ライブ EOが発射する弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある

EOか発射する弾1発あたりの攻撃力を表す 1

EDの装弾数を表す 数数

EOか発射する弾か命中したとき、数に与えられる熱量を表す 的時無量

EOの有効射程を表す 195

- 計画等 EGが次の弾を発射するために必要な時間

MAGE. EDの弾1発あたりの価格 EOが弾を発射したときに消費するENを表す

自由時消費EN

BUY -

d 7 June 10th ハンガーユニットを搭載している初期バーツ OBやEOは搭載していないが、重量が軽く防御性能も 平均レベルではある。とはいえほかのコアバーツと比 べると、全体的な性能が劣っていることは否めない。

COI-GAEA

1 1 1

BUY 62200 SELL 55980

EOを搭載した最も安価なコア

ENタイプのEDを搭載している。重量があるため軽量型 DACには向かないが、APや実理能器が使れている。 序盤では十分に活躍できるだろう。

311 evillage line

Ⅲ CR-C75U2

BUY 67500 SELL 60750

耐熱温度が非常に高い

交価なわりには高いAPと実理的製を持る。また、財料温度が全コアのなかで2番目に高く、少々の攻撃では緊
禁ましないACを組みたいときに向いている。

277949	PERSONAL PROPERTY	FINANCA MARKALLANDE PARA LA COMPANIA DE LA COMPANIA DEL COMPANIA DEL COMPANIA DE LA COMPANIA DEL COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DEL COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DEL COMPANIA DE LA COMPANIA DEL COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA DEL COMPANIA DEL COMPANIA DE LA COMPANIA DE LA COMPANIA	
The same	and the second		
		375 LJ 10 H	20
			1
Carrier Company	133	20 20 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
表達的學	535		
EN時御	411	OB時消費EN	
1178		- 3.67	
Marin Marine State	AP ST	- Sand Managara	
Alderstein 1948 Commission		2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 -	

- 311		4
	Marcheny	
	対間隔	
- 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1		

RAKAN

BUY 87770 SELL 78993

100000	Training Section 1991 - Brook Spring	THE REPORT OF THE PARTY OF THE
The state of	AND THE PARTY OF T	Mark Strategy Strategy (1987)
The state of	CALLED TO SERVICE MARKETINGS	等等的数据数据数据数据的 (* · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	and the real of the ball week age	TO MERCHANIST STATE OF THE STAT
NAME AND ADDRESS OF THE OWNER, WHEN PERSON NAMED IN		
	2180	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	18 A THE R. L. L.	The property As No.
	· · Brangella.	. It considered the
	- 18 STATE OF 1 2	
	1 Sahautul - 1	
1.1	1 25 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	1000年
L. Allender		Make the last in a
en Williams and Williams	X 2000 000 00	The state of the s
9.8	1,000 1,000 1,000 1,000 1	4

オプションフ	ロットが多く拡張性が高い
	開は少し低いが、オブションスロット 1017
	い。QBも搭載しており、新書書をオフセー
北京一型	で構えば汎用性は悪くなる。
	# 147)

性的限		Libertrated	
	The second of th		=
	and the same of the		
	The state of the state of	200	-
	Mintlewi !		
	page appropriate	Andrew Co.	= 1

CO4-ATLAS

BUY 128000 SELL 115200

発熱量を抑えたOBを搭載

ハンガーユニットとOBを搭載している。ほかのコアと 比べるとOBの性能は少し低いが、冷却性能の高さによ

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	Policycles	uni de publica de la companya de la	2,	OB使用時の機体温度上昇を	を抑えやすい。
		Total agest An		.04	
	THE N	I WILLIAM .	The state of the s		
(6)		11212		The State of the S	
ALTONOMES .		i iin	2.5	1.12	
CLEARS			·	A Company of the Comp	
T. Standard Control of the Control o			100	The state of the s	
	100	TOTAL	and the		
strendische Sale	The state of the s	* Combattance of a	-5.22.757		

CR-C89E

BUY 139300 SELL 125370

実建型のEOを推動 実理型EOのため)発撃つごとにコストがかかってしまう が、攻撃時にENを消費しないのが利点だ。なお、重量 がかなり言いため、整量型のACには向いていない。

				TO SEED COMMENT OF WARRY STREET, AND SEED OF THE PARTY OF	
10	3. 41	and Arrelands (a grapusososos a sua
	1401			A state of the sta	1.00
	(et	10.5-4-	3000	Sandaran A	Nature .
slaws.		E 339		and Seculation of the Control of the	
D.G. Day			1 = 1	Taraban II	
cardinally stars		4300000			13. 美国第一人
The state of the s		, and an indication of	remides	The state of the s	
nner:	143	1.0	100		

☑ CR-C90U3

- checkenhar

BUY 169900 SELL 152910

ハンガーユニットを搭載した性能が高いコア CR-C75U2の上位パーツで、防御性能や構成器が上 昇している。そのわりには重量が軽く、DBとEOが必要

		UJAC	いてる語の地口はこのコ	アで事だりもはずだ。
4.11.1	39 E 4 = 1 E		0.027	
NE.				
557	OBHIA	atility (1995) Section of the State of the section	e secondo	
429	OB時消費EN		発射間隔	
- Paradi	08mm3		n III Bha	
11	(1305a))''', <u>3</u> =		

オブルップエコート

CO2-URANUS

2346

BUY 70000 SELL 63000

ED搭載の軽量型コア

50を搭載しているが言葉が呼いため、H着型ACICロ み込みやすい。ただし、コアのなかでは最も耐熱運ニ

a rearry for a first transfer to the	
	100
The state of the	T-1
VC-	
5. 4. 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1	Patelli To
1.400	
246777	

まれし

BUY 80000 SELL 72000

Andrew St.

高出力のOBを搭載した問題型 重量が軽く高出力のOBを搭載しているので、OB使用 時の加速力はトップクラス。機動力を重視したACを組 むのに向いている。ただし、APと実体的等は最も低い。

		1.00	
For any world had I		Edular Cold	
and the second			
		And the Control of th	
and the second			
Englished son 8		12.5	
3 1 . 355 3		34.	
		- 50 m - 100	
The state of the s			
Francisco Caracina Francisco		196	
The state of the s		100	
The state of the s			

1 1000000

111	CA-C840/UL	
1000	es bandardha	

BUY 131000 SELL 117900

・豊富な機能を終っ0日コア 防御性能は使いものの、ハンガーユニットと高出力の 0日を搭載している。防御面をオブショナルバーツで領

Brothing Hills Strains	CHARLES STATES AND STATES	スほん	といようは周囲でも対応でき	E⊗IA 97/E.
AP	TOTAL CONTROL OF THE	<u>"</u> i≜ :::::::::::::::::::::::::::::::::::		=

YC07-CRONUS

BUY 160000 SELL 144000

全コア中最軽量

重量が760と最軽量で、APや防御性能も平均を保って

	いる。EOやOB、迎撃性能がないのが残念だが、ハンガーユニットがあるので装備を充実させられるのはよい。
AP (## 152.00 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15	1

Ⅲ CR-C98E2

BUY 188000 SELL 169200

CR-C89Eの軽量版

CR-C89Eの難点だった重量を改善し、EOの装弾数が

			攻撃力が低くなって まったため、接近戦	
AP 1.6 1.7 1.7 1.7 1.7 1.7 1.7 1.7 1.7	1911 0.01 1921 11-77 41 0000 64 08-9 8004 08-0 104 15-0	11 Political Political States		144 148 140 14

CR-C770/U

BUY 85000 SELL 76500

格納機能とOBを両立したコア 重量が1321という重装型AC向けのコア。ハンガーユ

	Total Control		き る 。	出力は低いがOBもあり、機	動力も十分だ。
	"Tubbani"	at Michael	111	Thomas in	
			H. Mile		
paragraph of a		3/11/		and the land of	
SAMPLE .				The company of the co	
The second secon	Tig	103 11	100 TO 10	And Address of	
	in:	o the little	Tren		
c conficulation.	782	LD4-			

CR-C83UA

BUY 99000 SELL 89100

防御性能はトップクラス

最大のAPと実弾防御を誇る装甲重視のコア。防御性能が高いわりには重量が軽く、ハンガーユニットも搭載して

All Control of the Co		Alena histi	24 取前年を書してすいらかを力に
	株式を紹介という		
	244		
al dela	9 300-22	用印 第中	
Maria St.	4) UB出力		
P\$40000 A	in Seminary		
自然最大和原 集	(2) (3) (3) (3) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4		
1000年前	4年 (福州東縣市		
	11. 123(2)	= 1 27 338	

COS-SELENA

BUY 145000 SELL 130500

攻撃、防御両方を兼ね備えたコア 標準以上の防御性能と小型ロケット並の攻撃力を跨る EOを搭載。一撃が非常に強力だが発射時の消費ENか

~	The state of the s	多いので、使用するときはEN科	量に常に気を配ること。
	1622 10-45 1623 10-45 164 10-25		
Allow A. A. Alloway	0.17 VHS0.27 436 (1995)(1995) 3006 (1995)(199 1,981 (1995)(199	新宿泊藤 現村開藤 興業原 原村町別駅 4	

CO6-EOS

BUY 150000 SELL 135000

高出力のOBを搭載

耐熱性能に優れるコア。重量はあるが高出力のOBを搭 載しているため、OB使用時の加速力は非常に高い、欠

	SAN AMARIA CALLED STREET	一番の記事は記さるでにて、ころなり取りにてい
.00		
COMMUNICATION OF THE PROPERTY	1,404	
		(12月-12-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-
NAME		000000000 10000 84000
observation of the state of the	771	OC#2003 Meg ###
- 10年度	1.68	USBER NO.
1000	- 100	



腕部は武器を装備して扱うためのパーツで、 腕部や肩部の武器性能に影響する。また、 腕自体が武器のパーツもあり、どちらを選 ぶかで戦闘スタイルが異なってくるのだ。

汎用性を求めるなら通常腕、攻撃重視なら武器腕

腕部は「通常腕」と「武器腕」の2種類に大別される。 前者は腕部に武器を装備することができ、状況によって それらを選択することができるため、汎用性が高い。 一方の武器腕は、腕そのものが武器になっている。腕 部に武器を装備することができず、汎用性が低くなる のが欠点だ。しかし、その弱点を払拭するほどの高い 攻撃力がある。汎用性か攻撃力、どちらを重視するの かを決めて、輸部の種類を決めていこう。

EN波の攻撃力を表す

EN波の有効射程を表す EN波晃射時に消費するENを表す

EN波を発射したとき、自機に発生する熱量を表す

EN波が命中したとき、前に与えられる熱量を表す



▲武器腕は通常の 武器と違い、弾切 れしても装備解除 で米世に

| パラメータの解説



サイトタイプ

命中時兼量

最大ロッグ制

発射時消費EN

同時発射数

攻斐時常熟量

ブレード範囲 攻隊賠消費EN

EN波攻擊力

EN波射程距離

EN波発射時発熱量 EN波命中時熱量

EN波発射時消費EN

射程距離

発射間隔 弾单值

攻擊力

養理數

清育EN **賽彈防御** EN防御 冷却性能 ブレード通性 照準請應 標準調整時間 武装タイプ

アーマーポイントの略。パーツの耐久力を表しており、各パーツの合計値がACのAPとなる パーツの言さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる 装備時に消費するENを表す。各ハーツの合計値がACの消費ENとなる 実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾器にAPの減少を抑えることができる ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいほど機体温度の下降速度が速くなる 脱器パーツとブレードの相性を表す。この値が大きいほどブレードの威力が増加する 照簿の正確さを表す。この値が大きいほど、狙ったところに正確に射撃できる 射撃時の反動を調整し、照準を含わせるまでの時間を表す。値が小さいほど調整時間が短い 職の種類を表す。実弾とENの2種類がある 標的を模提できる範囲を表す。編集、広角、連連業、特殊の4種類がある 弾1発あたりの攻撃力を表す 搭載している弾の総数を表す 弾もしくはブレードが命中したとは、単に与えられる無量を表す 攻撃の有効射程を表す 間時にロックオンできる最大戦を表す 次の弾を発射するために必要な時間を表す 弾1発あたりの価格を表す 発射時に消費するENを表す 1回の攻撃で、同時に発射される弾の数を表す レーザーブレードで攻撃したとき、目機に発生する熱量を表す レーザーブレードの有効範囲。この値が大きいほど攻撃できる範囲が広い レーザーブレードで攻撃したときに消費するENを表す

甬常腕 使いたい武器に合った腕を選ぼう

」常腕は軽量型、中量型、重量型の3タイプがある。 は武器を操るための照準精度などが高いが防御 が低く、重量型は防御性能が高いが照準精度など しいのが特徴だ。そして、中量型は軽・重両方の中間 世性能で、バランスがよくまとめられている。なお、 のタイプは、川、川、のアイコンで表している。

| 評価グラフの内容

品加性能

射擊精度

窓合的な防御性能を表す。評価が高いほど防 御性能が優れているということになる

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 率校/A号背

くなり、初いやすいバーツといえる 射撃武器を使用したときの命中率を表す。評

価が高いほど正確に射撃できる









1	1111			照準調整時間	
III CR-A72	The sea of one 26' Read to				LL 39450 🔻
7 1		PORTEGORISM PARTICIPATION OF THE PROPERTY OF T	実弾原 扱い		ほかの性能も優れている 防御が致命的に低い。EN
A LEGIS	nu nui	3055			





-

1384

BUY 70000 SELL 63000

方御性能のバランスが優れている

AD2-DRILLとはべると実現防御は少しましか。EN 御が上昇しているため総合的な防御性能は同程度だ また、冷却性能が重量型の腕部では高い部類に入る。

ブレート連性

III CR-A89AG

1630

BUY 82500 SELL 74250

飛準精度の高さかりし 照準精度が低いという重量型の弱点を克服したパーツ 防御性能はほかの重量型の腕部よりも劣っているが、 射撃武器の命中率を高めたいときにオススメだ。

281

Ⅲ CR-A98A2

1186 BUY 89200 SELL 80280

冷却性能がパツグンに高い 重量型腕部では最も冷却性能が優れている。また、消 費ENも少ないため機体のEN供給に余計な負荷がかか らないのが魅力だ。欠点は重量がかなりあることのみ

17578

ROB-DRILLA

開賽EN効率 — 1934 493 -ENDE 1763

BUY 88000 SELL 79200

防御性能を調整したAO2 DRILLの姉妹機 実得紡御とEN防御かともに高く、防御面でのスキはな い。消費ENか非常に多いので、大出力のジェネレータ ロとと組み合わせるのがヘストニ

ブレード選性 昭澤精度

インサイドを装備すると肩に変化が……

インサイドは肩に内蔵するパーツであるため、発射 時には肩が開いている。コントローラの操作タイプが、 -インサイドを開席に使える(Type A)にと解決権に関い たままで、「TWO ひ」だとインサイドを選択したときに 例く、とくに武器的は透明的とは違った変化があるりて 推薦で排送してみよう。 ちなみに、インサイドはか明一 **も異の声を見到される。ログットなどのインツィドは甘** って難に得てるのでが休るので、当にどうらの思いられ 制されるか異文でおくと形でやすくなる山下と



耐器炉

発射タイプの切り替えが可能

二段腕は通常腕のように武器を装備しないので、腕 や脚部の積載量に余裕ができるというメリットがあ 積載量が少ない逆脚やフロートといった脚部を使 ときには、武器腕の使用を検討してみよう。なお、武 品はタイプ1とタイプ2という弾の発射タイプがあり、 れを武器選択操作で切り替えることができる。

1268

戸評価グラフの内容

防御性龍

消費EN効率

2260

2260

攻擊性能

総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防 御性能が優れているということになる

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 くなり、扱いやすいバーツといえる

装弾数や攻撃力の高さを表す。使い勝手は考 誰していないので、目安としてほしい

SYURA

1418 THAN. EN波攻撃力(タイプ1) 128

EN波攻撃力(タイプ2)

EN波発射時発熱量(タイプ))

EN波命中時熱量(タイプ1)

BUY 128000 SELL 115200

右腕の攻撃ボタンを押すとEN渡、左腕の攻撃ボタンを 押すとレーザーブレードで攻撃する。使用回数は無限だ

w. coot	当てるのは無しく上数者向け	CUINO
	Januari Carinana ()	
	EN資料程距離(タイプ2)	212
	EN波発射時消費EN(タイプ1)	2789
	EN液発射時消費EN(タイプ2)	2789
	EN波同時発射数(タイプ1)	_
	EN波同時発射数(タイプ2)	

CR-WA



169M6		
防御性能	The state of the s	
消費EN效	A CONTRACTOR OF THE PROPERTY O	THE PARTY OF THE P
攻擊性能		
		命中時熱
467 37.04.2	武器タイプ 実務	射程距離

BUY 56000 SELL 50400

マシンガンを2発、もしくは4発同時に発射する。全弾 命中させれば威力は絶大だが、弾速が遅いため遠距離

	以擊性能	THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	MANUFACTURE OF THE PARTY OF THE	にいると	には当て	こくい。 攻撃時は敵に近つい	ED.
	Terrent C			命中時熱量(タイプ2)	953	彈掌価	27
1393	A STATE OF THE STA	武装タイプ	実弾	射程距離(タイプ1)	385	州陽消費EN(タイプ1)	
Andreas de		サイトタイプ	広角	射程距離(タイプ2)		residente ano	
enadicadesce	-111	攻撃力(タイプ1)	168	最大ロック数(タイプ1)		同時発射数(タイプ1)	
CAL	144	攻撃力(タイプ2)	168	最大ロック数(タイプ2)		同時発射数(タイプ2)	
Appending.	-	統列政	300	発射間隔(タイプ1)			
-	685	命中時熱量(タイプ1)	953	発射問幕(タイプ2)	8		

СЯ-ШАБЯМ5

BUY 57000 SELL 51300

重量が軽い連接ミサイル

ミサイルが山なりに飛んでいき、目標を追尾する。重量 が軽いのが利点で、最大精製間に余裕ができる。弾数

	FERE		Service .	の少なさは肩	部の武器でフォ	ローするといい。
	141	Level by Production and Business	No.	命中時熱量(タイプ2) 379	E	=∞
	stores la	Tanasa (asa) yanee		1000000	The second	vanus i riji menganki filik siku i k
TONESTON OF THE PARTY OF THE PA	T.	サイトタイプ		Timen(Size)		memerina de la como de La como de la como de l
- Seasified				######################################	i may	Market and the second s
tradical	119	攻撃力(タイプ2)	700	最大ロック数(タイプ2) 1	-	
inconstruct.	479	and the state of t				
ranga garaga	367	命中時無量(タイプリ)	3796	発射開展(タイプ2) 81		

語パーフ

∭ CR-WF	75M5P				BU	Y 118000	SELL 10620	3
2 %					高威力の る。当か	D大型ミサイ これば威力に	ミサイルを発射 ルを、2発または4発 は絶大だが弾速が遅い いと撃ち落とされやす	ため、敵のミ
	TANK			A Street		==		=00
A minusipi	1111			1.00	1020	=11	100000-0-0	
Andreas ()		Hattera III	••	射程距離(:	タイプ2)	250	**************************************	
i dinamana ila		38 7(3471)		最大ロック数(タイプリ		- 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	
Total Commence		STATE OF THE STATE	Market I	- Lune -			100	
Augustininas	THE COURT	Taran Balance		The second	PPIN	=		
Audionista (1)	2924202	命中時熱量(タイプ1)	23400	発制問題(9472)	250		

0 3	向基本 消費EN効率 攻撃性能	SECOND LANGUAGE BURNESS AT		の真上に達してかり	を変えられる ミサイルで、発射タイプが1だと目標 5垂直に 客ち、タイプを2に切り替え 状況に応じて使い分けよう。
	1=11		. dayle-	tonumery 2011 are	1 m/m2
1.12-1		サイトタイプ	44	North February	The Maria Co
Suisselle	1 Paragraph	攻撃力(タイプ1)	780	Marante in a	100 M (10 (10 (10 (10 (10 (10 (10 (10 (10 (10
	The state of	1000 (** 313)	ne	No. 3015 1	The second secon
				The second second	

BUY 84000 SELL 75600

III CR-WA	69BZ		BU	96300	SELL 86670		
	防御性能 消費EN効率	A STATE OF THE STATE OF T			攻撃力の きる。	美弾数が少な	に得れる 力の弾を2発または4発同時発射でいるで確実に当てていきたいが 動き回る敵には当てづらい。
		Santana in the santana		命中時影量(タイプ2)	5508	
				The state of the s	1171)	1	
		21 4 20			4.70		
Ji.		0.05(6.9.20)	1468	B45 11	2421		marketh (e-27)
1111	Trible of the second	攻撃力(タイプ2)	1400	最大ロック数(タイプ2)		同時発射数(タイプ2) 4
114	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				1470	77	
111 7	- 277	命中時熱量(タイプ1)	5508	発射閥類(3	タイプ2)	98	

CR-WA7	HBZL -			BUY 78400	SELL 70560
99 BA				発射数が多く、全弾	\ <mark>型パズーカ</mark> 8Zより劣るものの、装弾数と同様 ヒットしたときの攻撃力はこちらの がイトが小さいので扱いづらい
	1. 1. 1.	## 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17		=1) =1 (a) =1)	Control of the Contro

CR-WA7	46 8 —			BUY 8800	0 5	ELL 79200
* **			1911 II 1912 III 1913 III 1814 III III 1814 III III	いが、それを補え	6小さい。 るほどの	ドを発射 ため命中率は高いとはいえな)攻撃力と命中時熱量を誇る。 2発同時に発射可能。
				TT		1711 1800 -

CR-WA7	786AL -		BUX 81000	SELL 72900	
-				CR-WA74GRより いる。また、装弾数	:か軽量化されている 攻撃性能は低いものの、軽くなって なが増えているので、CR-WA74GF 撃ちたいなら、こちらがオススメ。
	. 1911 1941		Township	(4) / (4) (4) / (4)	
		***	- Property of the Control of the Con	197# (* 178 1 187=	
		A STATE OF THE STA			

-	防御性能 消费EN効率		-	べる。サイトが遠距	(学) 替えで熱量重視が攻撃力重視かを選 調なので敵を補促するのは難しいが、 密が速いため命中させやすい。
		の第三十二年 の第三十二年 分子を表示です。 事業力にあるです。 を基力にあるとのできる。 第三年 第三年 第三年 第三年 第三年 第三年 第三年 第三年 第三年 第三年	1 89 800 0 105	######################################	### ##################################

CR-WA77MS/V

BUY 82200 SELL 73980

-		射できる。しかし、	れば、攻撃性能重視のレーザーを引 発射時消費ENか6B00と高くなる ENが十分にあるか確認しよう
	2 52 9-57 IN 5-1-9-67 SEC 580-7-67-59 ID5 580-7-7-99 ID5 58 ID-7-71 EMB		

WADY-ARIES

BUY 53300 SELL 47970

レーザーをショットガンのように発射する。発射された

7	li Prila			レージーはいて全弾を	命中させればかなりの	成果を期待できる。
or.	- 127 	- 1 - 2 - 1 - 2 - 2 - 3 - 2 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3	E) (10) (20)	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	Translation :	- 16 (4 / 17) 14 (6 16 (4 / 17) (4 16 (4 / 17) (4)

WROS-LUPUS

BUY 48000 SELL 43200

٠,	2	A ENC		ಕಿಕ್ಕಿ	マイブを2にすることで最大ロック数を6まで増や 発射すると数を自動追尾してくれるので扱いやす 攻撃性能は低めなので攻撃の補助として使おう。
			TARREST IN SERVICE STATE OF SERVICE STAT		

現在の発射タイプが形状でわかる武器制

BUILDING TO THE SHATTEST ENTRESE 御機、しかし、夢科タイプを切り構発でも問題上に適当 される影響情報には変化がないがだ。ほどちらのタイ プになっているのかわからなくかることも多い。 そんだ ときは影響機の形状に注意してみょう。 乗削タイプを管 」ると主張的の形状も変わるので、それで制作の共和 **ませきを確認することができるのだ**



脚部パーツ



脚部はACの性能や外観に大きな影響を与 える、最も重要なパーツだ。その選び方に よってACの移動特性やパーツの積載量が決 まるため、コンセプトを決めてから選ぼう。

脚部を決定することでACの方向性が固まる

脚部は二脚、逆脚、四脚、タンク、フロートの5種類 『ある。それぞれ移動時の特性や外観が異なるため、 部を決めただけで大まかな戦い方が決まるといって 過言ではない。逆脚は消費ENが少ない、フロートは 場動速度が速いなど、それぞれに秀でた特長を把握し コンセプトに合ったものを選ぶこと。

| 評価グラフの内容

防御性能

機動力

ブースト性能

総合的な防御性能を表す。評価が高いほど防 御性能が優れているということになる

ブースト使用時の性能の高さを表す。 タンクと フロートは内蔵ブースタの性能の高さを表す

評価が高いほど、通常移動や旋回性能が優れ ているということを表している

リバラメータの解説

3

■動性能

回性能

-

HUSANSIS アーマーポイントの略。バーツの耐久力を表しており、各バーツの合計値がACのAPとなる パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量とおり、重くなるほど動きが遅くなる

動時消費EN 運動中に消費するENを表す 機時消費EN 待機時に消費するENを表す

即部最大積載量 脚部の性能を保証する積縮量。ハーツの被重量が養大機能量を上回ると運動性能が低下する 3単防御

実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる Nas EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる

ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいと機体温度の下降速度が違くなる

移動時の基本性能値。この値が大きいほど、移動速度が速くなる 接回の性能値。この値が大きいほど、旋回速度が速くなる

運動によって発生する慣性を制御する性能を表す。この値が大きいほど急激な運動にも対応しやすくなる ルーキ性能

地時安定性能 着地時の安定性能を表す。この値が大きいと着地動作が速くなる。

弹時安定性質 ACのバランスを制御する能力。この値が大きいと、被弾後に呼ぐ動けるようになる

ジャンプの性能を表す。この値が大きいほど、より高くジャンプできるようになる ランプ性能

一スタ出力 ブースト使用時に得られる推力を表す ースト時消費EN ブースト使用時に消費するENを表す

一スト時加速 ブースト時に得られる加速力を表す

一スト時発熱量 ブースト時に発生する熱量を表す

汎用性が高くAC構築に融通が利く

二脚はほかの脚部と比べると性能のバランスがよく、 上以外ならどのような状況にも対応しやすいのが魅 「た。また、種類が多いため、ACのコンセプトに合っ バーツを選びやすいという利点もある。なお、次ペ ジのデータでは各脚部がどの重量タイプなのかを ■、 ・ ・ というアイコンで示している。

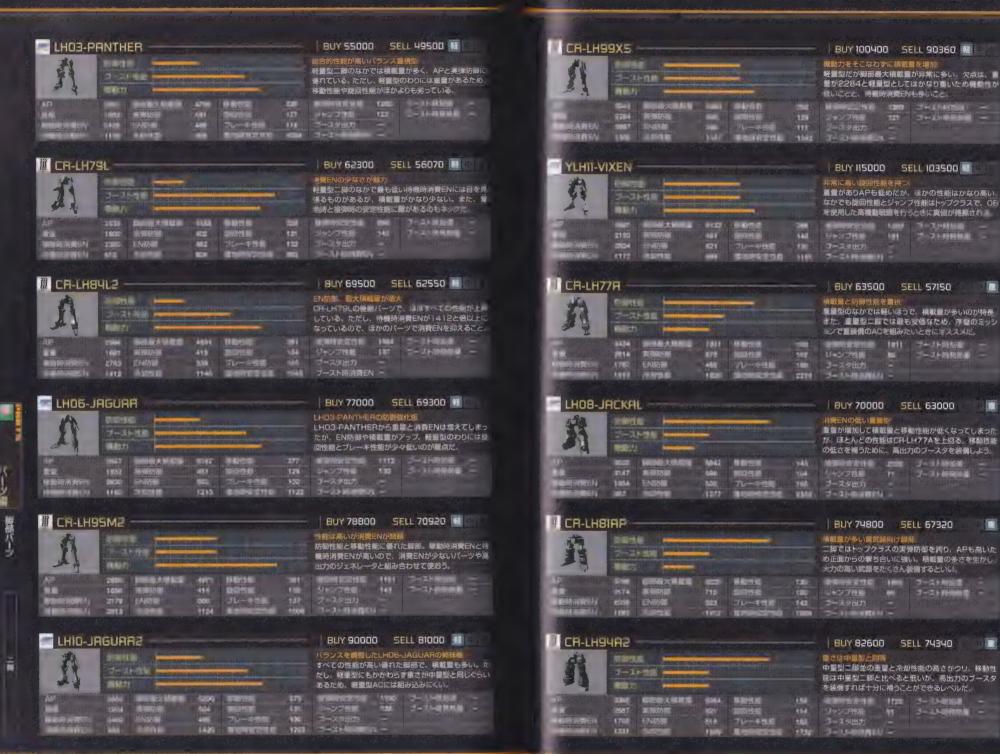


◆中量二脚をベースにACを組 むと、汎用性が高いACとなる。 対応に困るような状況にはあ まりならないだろう。



施施

#



リンプルAC部外属 ある意味見た目にこだわったAC -NARCISSIS.R-

頂た日の第2世間化したACを組んさいたら、推奨は、こと前のJacksをよったがと始ました場合のAにはJuly イ 所のACの能力上がった。一見すると調や開かないよう に有えるが、資価が不完全なわけではない。 武器は新

つバクトで利手を開わた、選げ扱りながらすっとったとき BEBUTCHEL GALDWILL PROCESS.

3-3/40 Att -



速脚 消費ENの低さを生かせるACにしよう

逆脚は二脚と同じく大きな欠点がない脚部で、二脚 比べるとジャンプ性能が格段に高く、全体的に消費 「か少ないのが特長だ。そのため、長時間飛行しなが ・敵を攻撃したり、EN兵器を連発するといった戦い方 向いている。なお、各脚部がどの重量タイプなのか 単、単というアイコンで示している。



◀ジャンプだけでかなり上空 まで跳ぶことが可能だ。万が 一CHARGINGになった場合 はジャンプで逃げ回ろう。

LROI-GOAT	BUY 40000 SELL 36000 🖭
A	ミラージュ社の標準的な逆脚 消費ENが非常に少なく、模載量もそこそこ多い。しか し、冷却性能が低いため、それを強化せずにブースト を連集したりすると影響を確ごすことも
AP AND BOOK AND	フィーニョ 11 ゴージ (株式 17 mm

7			richia es anta es es es Sa destas de la espaia Le estas estas dentes Le estas estas de la estas es Le estas estas estas estas es		5るLRO1 GOATと比べ 少ない。実弾防御や移動	
	7100 1811 1278	EN MAIN	=			
ma salasia	elic Buz	A Control of the Cont	E.H.			

III CR-LRJ84M					BLY 50000 SELL 54000 中 移動とシャンプを重視したタイプ ジャンプ性能は逆期で一番高く、疑めのタイプにしては 層地時安定性能が高い。ただしAPと実理時間が低いた め、防御面では不安が残る。		
er Table	1944 1904 803	I AMORE	501 #1 82 62 62 13		1E 193 107	1-1-46.11 - 2-86. - 1-46.61	

ט-20חו	AZELLE			BUY 65000	SELL 58500	19
3	7-2F117 11.0)	ACCES OF THE PROPERTY OF THE P	en in de la company de la comp		i量の多さが特長。その いこと以外はとくに欠り	
	- 10	a spinster to	-		5-36M)F	
			run			

を 一

BUY 43000 SELL 38700

積載量が多く実理防御もかなり高い、重武装を目的と した逆脚。その反面、ほかの逆脚と比べると重量があ

10 3 37 3

り、移動性能やジャンプ性能は低め。

Property of 1200

BUY 45000

機動力と攻撃力の両立を目指す

の利点は、移動性能の高さと地上でキャノンを しずに撃てるところにある。つまり、機動力で相手を はから強力な攻撃を加える、といった戦法をと ここが可能なのだ。ただし、ほかの脚部と比べると ENが極端に多い。このため、EN兵器や装備時の IFENが多いバーツとの相性はあまりよくない。



ALLEGE CONTRACTOR ながらキャノンを撃てるのは魅 力的。四脚を使うならぜひキ ヤノンを装備したい。

III CR-LRJB4A

durate the standards

脚のなかではかなり高いほうなので、EN兵器の連発や 長時間のブーストにはあまり耐えられない。

SELL 54900

SELL 40500

積載量と実理防御はかなり高い。しかし、消費ENが逆

LROS-DRYX2

OF STATE

BUY 61000

LRO2-ORYXを軽量化した逆脚。移動性能やジャンフ 性能などは一定のレベルを確保しているが、逆脚のな かで最も消費ENが多いのが欠点だ。

- grade high caston bredes.

BUY 73000

SELL 65700

防御性能や安定性能に特化した重量型逆脚。移動性能

やジャンプ性能の低さを高出力のブーストでカバーすれ

CR-LRJ90A2

-

1100

ば、防御性能重視の逆脚ACを構築できる。 プレーチ門間 3-3785

線動時消費ENと待機時消費ENの違い

タング、フロートロ外の問題には他間間消費をNとM 制度消費ENが設定されている。 どちらも消費ENを表 しているが、秋田時消費品が3週末移動的、技術時消費 ENはそれ以外のときの消費ENとなっている。小ジャ ンプを配さしているときは特別的説明ENが適用されて いるので、美常移動をほとんど行わない場合は、移動 **開発費をおよりおける時間が置むいを登録しよう。**



BUROUSELLE

LFOI-MONITOR

la desta di ded

さがネックだが、ほかの性能はバランスよく撮整されて いる。まずはこのバーツで四脚に慣れるといい。

最も安く買える四脚。四脚の特徴でもある消費ENの高

BUY 59000 SELL 53100

- Series and Consideration of

CR-LF71

A Maria de

-

BUY 60000 SELL 54000

冷却性能が優れている。 稼動時消費ENが大幅に上昇してしまったが、冷却性能 I&LFO1 MONITORを上回っている。待機時消費ENは 低いので、小ジャンプ移動中心なら問題ない。

140 Separate Separate

CR-LF81



BUY 70000 SELL 63000

四脚にしては消費ENが低いが、積載量や防御性能も低 くなっている。旋回性能やジャンプ性能が高いので、そ

の機動力を生かせるACを組むといい。 STATE OF 3-271

BUY 85000 SELL 76500

重量はあるが、性能は全体的に高い。装甲を排除した ため防御性能は低いが、高い移動性能を生かして攻撃

LF02-GAVIAL



NAW ADDRESS.

NH. 10 1775

をかわせるようになれば十分にフォローできる。 The second second ... 7 3 7 6 3

防御を犠牲にした高機動戦闘向き

温泉バ

2-1-00

BUY 90000 SELL 81000

防御性能の高さがウリ

の海川生能の向こかが、 消費ENはかなり高いか、防御性能や安定性能は十分に 高い。移動性能が低いものの、ブーストを使った移動 には影響しないので、あまり気にしなくていい。

San	1000	- Confessions	57	A AND SOUR	99
To Blanch	The party of the		150° 150° c	17.00	m(19)
and the said of th	Control and the	The charles will be	25 April 1947	Secret Charles by Secretary Secretar	100000
Samuel of Antibach Co.	3-414.03	Malmellin .	4.1		THE REAL PROPERTY.
7 (15)	12 B 1		47.10	TE DIE	1971
entrangue de la company de	A STREET	Saldand Shipp			
anadorkand Minerianan	Contract.	Englishmet School	11/8		-

SELL 85500

N防御は脚部パーツのなかでは

CR-LF88	19			 BUY 95000	
	1-21-94 1-21-94 11-31			バッグンのEN防御る 全体的に性能が高く トップタラスを誇る 容量に注意しておか	を持: El
AP TOTAL	3129 6847 2973 1860	ENIDA Julia Julia	127 188 1344 128	188 5 198 6 2166 189	

EFO4-LI	ZARD			BI	UY 100000	SELL 90000	
المعالمة الم	2-26-12-12 1980-79			. 消費(脚部 3	大模載量も高	N書書型四脚 ばとくに欠点がない優れた いため、高出力のジェネ て消費ENの高さも気にな	レータを
	240 250 374 174	1 MOVE 1 SEPC 1 MOVE	5 N 8 N 1 4 S 77 T	AL ALL SERVICES SERVICES SERVICES	715 1118 855 100	- 1 × 1786	

CR-LF9	BA2			BUY 130000	SELL 117000	
-	ブースト性能 機動力			消費ENの多さをフォロ 稼動時消費ENが非常 た弱点がない。EN兵 費ENが少ないものを	に高い以外は、とく! 器はもちろん、装備?	する武器は消
All Marian	1944 1949 1220	5-71576 10-20-54 10-24-15		117 51 112 112 112	1— 4) 15 AGE	

タンク 積載量の多さと防御性能の高さを生かしたい

タンク最大の特長は、積載量の多さと防御性能の高さ。ほかの脚部ではマネのできない重武装を施すことができ、キャノンをどのような状況でも撃てるのが魅力だ。その一方で移動性能が致命的に低いことは覚えておこう。敵の攻撃をかわすのは難しいので、「肉を切らせて骨を断つ」戦い方をする必要があるのた。



◆無理に攻撃を避けようとです。ごちうの攻撃を当てることだけに集中しよう なんとしても先に相手を倒すしかない。

CR-LT69

7

BUY 33000 SELL 29700

実弾防御が優れている安価なタンク

■量が軽いわりには最大積載量が多いのか特長。EN防 御の低さが弱点だが実弾防御はそれなりに高いので、 EN兵器を使ってこない敵なら十分に対抗できる。

		Augustin .		I SLOWING		- Madala - Lance
		a related and the	7.			又 }- 图200
wide the holds	Section and Control	Light		. Salandinining	1 (1)	THE PERSON NAMED IN COLUMN 1997
Telelalik H.				200		
BE-GEN	NEW T		13	1 (22.15)	14000	

| EUY 40000 SELL 36000 | EN兵器が使いやすいぎエネタイフ タンクタイプで最も消費ENが少なく、EN兵器との相性

· manufacture of the second		The section of the se				移動性能かかなり低いた(を捕捉できる技術と装備が	
	171	Chalantala C		一,一,是能	335	ブースト時消費EN	3030
wall Make i	to the same of			A street from the		- 2 6 119 ii jil	
and the last last last last last last last last			1101	The state of the s		F-5-14-0	CED
Consultation State							

LTO)-BOAR | BUY 65000 | SELL 58500

2	防御性能	の四脚に近い性能	か高いホバー型 とタンクで、どちらかといえば重量型 を持つ。ホバー型タンクはこれに限 なめだがEN妨害が高いのが特長だ。
	201 (1995) 201 (1995) 201 (1996) 201 (1996)	2-05-04 	- 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10

30 Electrole (Activity 10 10		中・夏にあたみがって、ほからい、こと問うではてに
in in the second	[77] [A4056 822 A40558 15.3 [FB4056 94	7) -10 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1

	3-2-4 s seen	AND SERVICE SERVICES	Sirved Control	旋(回性能が低いの	弾防御と積載量が最も優れ で素早い敵をとらえるには いてもかなり優れたパーツと	苦労する
THE RESERVE OF THE PERSON OF T	The second secon	distribution of the		So CAN-ELTERALISMENT PROSECULAR	5		UD.
Testana a		Section of the sectio	30711	The Control of the Co			
-	1632			in a property of the second of			
or of the second second				The same of the sa	The same of the	The transfer on the late	10 mm

7 83

BUY 99000 SELL 89100

11000

実質防御とEN防御に優れる CR-LT7BAの冷器性能を向上させたタイプ。また、 EN防御や被弾時安定性能も高まっているのが特長。旋

凹泊三月	OC DOUT	たか、侵動性能が少し低い。
ensure 1	-111	Talking bakan and the sales
2. 20 S		THE REST CO.
CARCECT, u.f. d	-	The state of the s
San 2	2411	
A SECOND		

TO3-GRIZZLY

-

	BUY 100000	SELL 90000
	EN防御の高さがウリの ホバー型のタンクなの EN兵器を使ってくる能 ENが多いため、EN兵	Dで移動性能とENR なに対して有効だ。し
EXAM III NEED		-11-000 -11-000

機動力を重視したAC構築に向いている

フロートは防御性能と積載量を犠牲にして、移動性能 のみを追求した脚部だ。防御性能が低いことから正面 から撃ち合うような戦い方はできないため、移動の速 さで相手を翻弄して的確に攻撃を当てていく「ヒット& アウェイ」のような戦術に向いているといえるだろう。 なお、常に宙に浮いているため水上も移動できる。



■脚部が破壊されると自慢の スピードが低下し、ブースト時 発熱量、ブースト時消費ENか 大幅に増加して大ビンチに。

動性能とEN防御が高く、 て有効だ。しかし、消費

には向いていない。

III CR-LN79

1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1	Same	San State of the A	75.00 A	
No. of Street Printers	E OLDSAND INVESTOR &			
The state of the s	i programa	Alexandra I.	562 T	
Alle concentration of the State of the				
C C	C. Comments		124	
CHURCH IS .	- the subdiving			
No.	200		The state of the s	· Pi waniosite
The second second	The secondarion		15 700	comodenhada
FF 19892	A DESCRIPTION OF THE PARTY OF T			n decitato

7			載量	が多い。また、	能は低いが、フロートの 消費ENが少なめで、 が高いという特長があ	フロートのな
	1 2 I	### ### ###		1500 1500 2000		Use Constitution

III CR-LN85

F	71 7- 10
Marin .	

11	7-21版版 概数分		Contract of the Contract of th	
	3534 2006	#: Walk		
		- ENE	(E)	
Sandad Market San S	245.5	1. A cesarabalota ?	450000000	1 363

			The second second	
	定定した性能を			
			重量の低海や移	
			の高さをほかの	パーツで補
	LIJ. CR-LN	79以上の活躍	星が期待できる。	
articus in a	700			Bonne
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH		1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	月下 中国国	5.45
		3	THE REE	11.7
-750				
-38D	714			

BUY 57000 SEN 51300

BUY 40000 SELL 36000

足価だが積載量が多い

LNO2-SERLION

READ 性能		- 5. S		
	一个工事的外交上的自然的自然的特殊			
And the same of the last	THE PERSON NAMED OF THE PARTY.			
STATE OF THE PERSON NAMED IN				
13 50 50	Consumer species and			
	A SCHOOL STATE OF THE	475	71	-
· 10 - 10 - 10 -	A resident this are it is	3441-12		
349444	and the second second second	25250 6	2 1 3 1 2 2 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	10 2000
The State of Co.	The and the state of the	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Bit & Santonia	and adopt
2,6,10 7000	* File professionalesses?	소설 때에서 되어	50000	H39NN NF2N
N. S. Williams	7 7 4 5 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	100	3 75 4	- 5

BUY 63000 SELL 56700

フロートタイプ最大の提載する語る APは低いが積載量が多い、重武装向きのフロート。移 動性能も低いため、機動力を生かした戦い方はできな

17 19 17 7 7 7 7 7 7 7 7	_	An absorb A	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE		U	圧倒的な火力で一	気に敵を追いつのよう	2.
(a) (a) (b) (b) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c	i Joanna (*) Joanna (*)		EANETH AND THE STATE OF	.51 1884 189				9 62 1746

LN03-WALRUS

BUY 65000 SELL 58500

長時間の高速移動か可能 フロートタイプで最も消費ENが少なく、バーツの組み 合わせによってはENの回復力が優れたACを組める。—

~ ~	100		Manager Co.	方で防	御性能は低いの	で、被弾しないように、	立ち回ろう。
	Total State	the constitution of	Service and Communication of the Communication of t	to the state of th			ACTAL
in la la bida			13/2	100 Maria	5	7-21	A PORT
		111		-2.5/1			

ER-LN91HM

BUY 100000 SELL 90000

超高速移動を可能にする風部 驚異的な移動性能と旋回性能、ブースタ出力を実現し ている。搭載する武器を絞る必要があるが、移動性能

		Characteristics, man	Mark track calls	を生かした戦い方を	をすれば、十分に勝機をつかめる。
MF 113	•	*****	1.10	Brakeni	=-3+9509 3024
	4	76541 76516 11747	1111 1111	9-27-58 3-27-58 3-27-51	

ER-LN99M2

BUY 120000 SELL 108000

CR-LN9 THMの弱点であるAPと積載量、防御性能が

ME Ships		SER SEASON ASSESSED.			動性能が低下している \$2番目に高い数値だ	が、それで
1804	INGE TOTAL TOTAL THE NAME	CEI THEF THEF THE	を一つを定して の10002705 シャンプロボ	.00 .00 247 =	2-31-990 7-21-990 3-31-990 3-31-990	49-40

LNO4-WALAUSZ

BUY 140000 SELL 126000

消費ENをあまり上昇させることなく、フロートタイプで は2番目に高い積載量を実現している。そのほかの性能

a man	The state of the s	も悪くなく、装備を充実しやすいのかウリだ。
AP 144 88 2004 88 2004 88 2005 88 2005	ENDS 521 AND 521 AND 521 AND 522 AND 523	「



ACの推進装置であるブースタは、タンク、 フロート以外の脚部を選んだ際に必要にな る。ブーストによる移動は戦闘の基本とな るため、ブースタ選びは非常に重要なのだ。



加速力型と速度持続型のどちらかを選ぶ

ブースタ選びのポイントは、ブースタ出力とブースト 時消費ENの兼ね合いだ。出力が高ければそれだけ速 度が増すが、そのようなブースタは消費ENが大きい傾 向がある。逆に出力が低いブースタは消費ENも低い値 向があるので、速度は鈍るが長時間の使用が可能にな るのだ。ミッションの性質に合わせて選ぶようにしよう。



スピード効率

評価が高いほど、少ない消費ENで素早く加 速できることを表している

評価が高いほど、少ない消費ENでより長時 ブースト持続 間ブーストを使用できることを表している

消費EN効率

運量に対して消費ENが少ないほど評価が高 くなり、扱いやすいパーツといえる







※ パラメータの解説

パラスータを

消費EN

パーツの重さを表す。有バーツの合計値がACの重要となり、重くなるほど動きが違くなる

装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる

ブースタ出力

ブースト使用時に得られる推力を表す

2-- 東京航海費目1 S-CONTROL

ゴースト使用時に消費するENを接す コースト時に得られる加強力を設す

大大大村教師

プースト時に発生する処理を表す

CR-869

I Barrer 3-1117 115

BUY -

WINS BUILDING D-X

重量と映画時の消費ENが少ないのが特点の制能ブース タ、どのような機体にも組み込みやすいがブースタ出力 か悪いたも、早めに性能の高いものに置い着えよう。

1125 We here and a standard

CR-8721

BOI-BIRDIE

Manufactural M 13.5

344

at distantance

7376

熱量が高いため、冷却性能をしっかりと高めておこう。 ----

244

SELL 25650

双発になっているため重量は増加したが、ブースタ出力

の増強とブースト時消費ENの低減に成功している。発

BUY 55000 SELL 49500

英備時の消費ENが少なし

BUY 75800

BUY 28500

一定のブースタ出力を確保しながら、装備時の消費EN を低減した。ブースト時加速はかなり高いが、ブースト

時消費ENが無いため長時間使用には耐えられない。 31244 3-3-11

CR-881

2000000

2 5 11 11 m

ブースタのなかでは最もブースト時の消費ENが少な

い。そのうえ発熱量も低いので、長時間飛行するのに 高いている。ただし、出力が低いため速度は遅い。 -----Pola litterstanding

202

SELL 68220

BO2-VULTURE



210 200

196 - Manushakara

Time to

BUY 75500 SELL 67950

ゴースタ出力とブースト時加速に優れた。山力重視のフ ースタ。ブースト時消費ENと発熱量か高いため持続向 さではないが、疑いので軽量型ACに組み込みやすい

The state of the state of

MLY 100008 SELL 90008 重量が増えているが、ブースト時加速以外の性能は

BO3-VULTURE2



2000

----2000

802-VULTUREを上回る。使用時の消費ENと発料量 が抑えられているため、長時間飛行に向いている **3-2-114**

BOS-GULL



消費EN

J. -145-

-1.7000 ブースト時消費EN

BUY 110000 SELL 99000 **製剤量と外の性能は準し対なし**

ミラーシュ社の最上級ブースタ。重査と技術時消費日 をあまり増加させずに、ほぼすべての性能を強化してい る。ただし、ゴースト時の発熱量が飛び抜けて高い。 3141

購入できるブースタのなかでは最も出力が高い。しかし、

3-13.3 (1) ブースト時発熱量

BUY 112000 SELL 100800

CR-890T2



MO.

479 ブースト時消費EN 21879

重量がかなり重く発熱量も高いため、全体的な性能は 鑑し)。「Tune」で発熱量を強化すればなんとか使える。 ブースト特加速 ブースト時発熱量

■量はあるが出力はトップレベル



FCS(火器管制装置)



FCSとはロックオン可能な武器を制御する パーツだ。FCSと武器との相性によって攻 撃できる範囲が異なってくるため、必ず装備 する武器とセットで決めること。



武器との相性が合ったものを装備しよう

FCSは機能が非常に多いが、基本的には使用する武 評価グラフの内容 器と同じサイトタイプのFCSを装備することが大切だ。 例えば、FCSのサイトタイプが遠距離、武器は広角に すると、捕捉範囲(サイト)が通常よりも小さくなってし まうのだ。サイトタイプが両方同じなら、捕捉範囲が最 大限まで大きくなり、敵を捕捉しやすくなる。



評価が高いほど、広い範囲で遠くの敵を捕捉 描绘外版 できるようになる

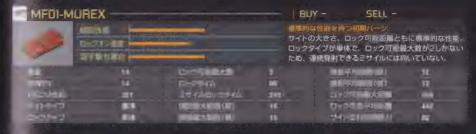
評価が高いほど、射撃武器やミサイルを使用 ロックオン速度 したときのロックオンスピードが早い

両腕で武器を使うときの適性を表す。評価が 両手撃ち適合 低いとサイトが小さくなるなどの弊害が出る



戸バラメータの解説

パラメータ名	POTE TO A MARINE A PROCESSION AND A MARINE
重量	バーツの重さを表す。各バーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消息EN	装備時に消費するENを表す。各パーツの含計値がACの消費ENとなる
对ECM性能	ECMに対する防御機能。値が大きいとECMの影響を受けにくくなる
サイトタイプ	サイト範囲の特性を表す。標準、広角、遠距離、縦長、横長の5種類がある
ロックタイプ	ロックオンの方式を表す。単体は1体のみ、複数は複数体に対してロックオンが可能になる
ロック可能最大数	単体、もしくは複数の標的に対しロックオンできる最大数を表す
ロックタイム	ロックオンするまでに必要な時間を表す。この個が小さいほど、ロックオンが遠くなる
ミサイルロックタイム	ミサイルがロックオンするまでに必要な時間を表す。この値が小さいほど、早くロックオンできる
補旋最大範囲(縦)	相性がいい武器を装備したときの上下の補握範囲を表す。この値が大きいほど、捕捉できる範囲が傾に広くなる
捕捉最大範囲(横)	相性がいい武器を装備したときの左右の構設範囲を表す。この値が大きいほど、捕捉できる範囲が極に広くなる
捕捉平均範囲(版)	平均的な上下の捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、捕捉できる範囲が際に広くなる
捕捉平均範罰(横)	平均的な左右の捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、構捉できる範囲が備に広くなる
ロック可能最大距離	相性がいい武器を装備したときの捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、遠くの標的をロックオンできるようになる
ロック可能平均距離	平均的な捕捉範囲を表す。この値が大きいほど、遠くの構的をロックオンできるようになる
サイト並列処理能力	複数の武器を同時に使用するときの性能値。この値が大きいほど、サイトの範囲が広くなる



MF02-VOLUTE

		SAME PARTY OF THE SAME PARTY O	対制 MF ロッ 最大
122		ロックタイム	ici
	148	ミサイルロックタイム	228
ur as (7	Th	1.70% (1.10%)	11

BUY 42000 SELL 37800

D1 MUREXと比べると捕捉範囲は少し小さいが、 クタイプが複数になりロック可能最大数が最も多い。 ロック数12の三サイルを生かせる唯一のFCSた

10L	廣提平均電器(機)	12
228	ロック可能最大短線	528
16	1111	487
16	44-31-31-16-W	Mr.

BUY 49000 SELL 44100

BUY 58000 SELL 52200

対ECM性能が高く、使い勝手がいい。 權权平均節囲(聲)

ロック可能最大距離

T. State or the Management A.

的なサイトを搭載し、ロック可能最大数も4と平均 ミサイルロックタイムが少し長いが、ロック可能距

TO TEN

CIT-I US		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
****		Research
5	The selection of the se	Section 1 to the second sec
	Britan minimum s	AND THE RESIDENCE OF THE PARTY

3 (Fig. 1971) 1 (1971	
10) II D 27/2/2 III (100/75008(8) III	
(Max) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (

MF03-VOL	DLE5	College and a service repair while the	
	足性能	F. CHARLES AND THE PROPERTY OF	// 標: 的 聯
	14	ロック可能最大数	
THE	М	ロックタイム	92
1000	219	ミサイルロックタイム	248
11 12 200	10 1	(1884) EDWY-1-81-PERM	17

H==+=	NIE.	捕捉最大範囲(横)			列処理能力	85
FUSEN				BUY 60000	SELL SHO	00
A	The following benefits and			対空性能に優れたタイ サイトが縦長で、空中 を地上から狙うときに も短いので、ミサイル	の敵を捕捉しや? 有効だ ミサイル	ロックタイムが
	H- 1112	A STATE OF THE STA	James H			14.
		San Bear	110	3,000	Commence of State of	

BUY 65000 SELL 58500

左右に長い機器サイトが特徴

サイトが捕長なので、意思しなから魅うプロートで、 上を横移動する敵をとらえたいときに有効。近距離数回 きのFCSのなかではロックタイムが短いのもボイントだ

	A TITLE	U:2508A9		The second second second second	
		11 2944	A Tay	Um (**) Carlo	311
	231	1# 0x05/25 (iii	1	F SAMEANI	100
August 12	0.6	THE THE	3)71	E (511 1935 1)	
2	- Summania :	Catalonders Dept. authors.		1	7

MF05-LIMPET

BUY 78000 SELL 70200

ロック可

> =

両手撃ち適合

ロックオン速度

捕捉性能

広角サイトでは最もロック可能最大数とミサイルロック タイムの性能がいい。とはいえミサイルロックタイムは 平均以下なので、オブショナルバーツで強化しよう

	1200 12 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10		
最大数		捕捉平均範囲(職)	
	TH	10 F (10 KK) 11	
990		ロック可能量大阪原 非	100
	#1	100万度平均配置 川	
5期(補)	H	Harry Control of the	

III CR-F73H

88

BUY 98000 SELL 88200

KOKUHよりもサイトが広くなっている。また、サイト 並列処理能力が上昇したため複数の武器を使いやすく なり、より近距離戦向きになったといえるだろう

E Address	20	補捉平均範囲(縦)	
ESSEKL.	原源: 一十等		-83118
17470/2002/5		175 7可製造大型機	415
	4000年	「一ク可能平均距離	114
1 Sentander Militar de militario en 1	- 17	The second secon	1

III CR-F750

BUY 120000 SELL 108000

超速距離からの狙撃が可能

サイトが極端に小さいが、ロック可能距離は最大級。敵 を捕捉するのに技術が必要になるが、射程距離が長い スナイバーライフルを最大限に生かすことができる。

	- American Control of the Control of				
	10.		1	捕捉平均範囲(綴)	
WEEK!		979969	1.00	捕捉平均範囲(横)	10
HEOME		きでイルロップライル		ローク可能最大管理	S. Land
0.41.947	NU.	本記書大書店(数)		D/7可能平均配置	*12
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)	12	サイト並列処理能力	

Ⅲ ER-F8202

BUY 150000 SELL 135000

ク可能距離はCR-F750よりも短いが、ロック可能

57	ロックオン速度 両手撃ち適合			、数とミサイルロックタイムの性能 が数とミサイル攻撃の併用に適	
		TO MINISTER IN		排捉平均顧題(難)	
i i i i		DVCS-LL	n	稍复平均配置(槽)	-11
HECHELL	171	Edalkarand	1	0.7万世最大面目	
THEFT	186-18	特別最大報告(報)	E	100万世平均肥富	0.7
ロックタイプ	単体	捕捉最大範囲(横)		サイト並列処理能力	86

CR-F9IDSN

MONJU

BUY 4500L 高速ロックオンか可能 ほかの遠距離型FOSと比べるとロック可能距離は短い

 両手掌5過含	SANO Projection Or.	動き回る敵をとらえたいときに重宝する。
## 170 170 180	3-049-51 (1 3-049-6 (1 3-049-0-0-9-1 (2 3-049-0-0-0-0-1	第二字内の(名) ロック内を表示的 ロック内を示され

BUY 145000 SELL 130500

ロックタイムが多少長いということを除けば、すべての 能力に長けた万能型といえる。通常武器やミサイルな

JEH 40500

**、ロックタイムが非常に短い。サイトが小さい武器で

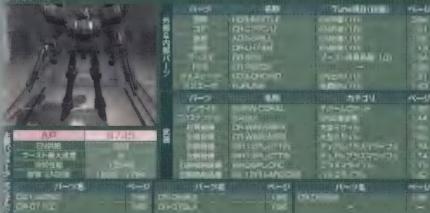
	C C C NOW C C.	

置さを追求したAC ~GRAVITRON~ リンプルACE TAIL

「遅さ」というタンク以外のACにとっては致命的な欠 ロを、とことん追求してみた。その結果できあがったの が以下のACで、ブーストを使用しても速度が4キロしか 土しい。これなら人間のほうが速いぐらいだ。また、歩 「たときは15キロと、なぜかブースト使用時より速くな こという矛盾も生じている。なお、脚が折れそうな見た はおりに安定性が非常に悪く、ハンドガンなどの攻撃 受けるとまったく歩けない状態に陥る。防御性能は高 いか、攻撃されると抵抗できずに大破してしまう。



ACE-9



FOS(火器管制装置

ジェネレータ



装備している各パーツにENを供給する役割 を持つジェネレータは、「ACの心臓」といえ る。高性能になるほど発熱量が多いため、 自機の冷却性能とのバランスを見極めたい。



ラジエータ、ブースタとの兼ね合いが大切

ジェネレータは性能が高くなるほど重量と発熱量が 増加する。そのため、高性能のものを装備すればいい、 というものではない。EN兵器を使う場合はEN回復速 度に影響するEN出力、ブーストを長時間使いたい場合 はコンデンサ容量を重視するといった具合に、機体の コンセプトごとに付け替える必要があるのだ。



■ 評価グラフの内容

ブースタとの相性を表す。評価が高いほどフ ブースト適合 **一スタの使用に適している**

EN兵器との相性を表す。評価が高いほどEN

EN具器適合 兵器の使用に適している

禮陽性能

CHARGING状態からの復場の早さを表す。 評価が高いほど素早く復帰できる



一パラメータの解説

重量

コンデンサ容量

緊急容量

発熱量

バーツの重さを表す。各パーツの合計値かACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる

解說

ACの構成バーツへのEN供給値を表す。この値が大きいほど、EN回復速度が早くなる

コンテンサに蓄えられるENの最大値を表す。この値が大きいほど、ENゲージの層が多くなる

予備EN容量を表す。この値が大きいほど、ENゲージのレッドゾーンの幅が広くなる

ジェネレータから常時発生する熱量を表す。この値が小さいほど、機体温度の上昇を抑えられる

III CR-669 T. 15 Page 555 / 120

コンデンサ容量 8950 緊急容量

BUY -

発熱量が最も低く、機体の冷却性能が低くても十分機 能するジェネレータ。しかし、そのほかの性能はイマイ チなので、単めに高出力のものに買い替えたい。

CR-G78

5-31-898 •

SELL 22950

重要の軽さとコンデンサ容量の多さが魅力 緊急容量は少ないがコンテンサ容量が大きいため、長 時間のブーストにも耐えられる。また、かなり軽量で、 軽量型のACに組み込みやすいのも特長だ

発射量 2432

BUY 25500

GOI-LOTUS



gnee

BUX 35000 SELL 28800 コンデンサ容量は最低だが最軽量

重量が最も軽く、CR-G78よりEN出力が優れている。 しかし、コンデンサ容量が少ないのでEN兵器を連発す るとすぐにCHARGINGになりやすいのが欠点だ。

SELL YREDD

発熱瘤

CR-G84P



ブースト適合 25 20/10/11

BUY 54000 ■■のある高出力型 緊急容量が少ないものの、EN出力がかなり高く、コン デンサ容量も十分なレベルを満たしている。ただし、

発熱量が高いため相応のラジエータが必要になる。

CR-691



1100

コンデンサ容量 37000 BUY 59800 SELL 53820

出力を強化したCR-G78の後継機

CR-G78の欠点であったEN出力を強化しているが、 CH-G34Pにはおよばない。ただし、軽量で発熱量が 低い。積載量が低い場合はこちらを選択するのもありだ。

교하내

FUDOH



2000.03

BUY 65000 SELL 58500 コンデンサ容量が多く発熱量が低い

重量はあるが、非常に多いコンデンサ容量を持ってい る。発熱量も抑えられているため、BD5-GULLのよう **ニンースト時発熱量が高いブースタとの相性が**いい

GO2-MAGNOLIA



ブースト適合 コンデンサ容量

Engs

1196

BUY 88000 SELL 79200 EN出力とコンデンサ容量のパランスがいい

トップレベルのEN出力を保ちながら、コンデンサ容量 も一定の水準を確保している。ただし、発熱量が高い ため長時間のブースト使用には向かない。

発熱量 27000

G03-ORCHID



リーストール

- Carlons 11800 -100

100000

South

脳異的なコンデンサ容量を持つ 最高クラスのコンテンサ容量を誇り、ブーストの長時間

BUY 140000 SELL 126000

使用や消費ENの大きいEN兵器との相性は抜群。しか し、非常に重いので積減量が少ないAC向きではない。 発熱量

3706

ジェネレー

ラジエータ



ラジエータは、ACの冷却性能の大部分を 担うとても重要なパーツだ。セッティングの 際は、バーツで最も発熱量が多いジェネレ ータと組み合わせて考えるのが基本となる。

ACの冷却性能との兼ね合いも大事

ACは機体温度が一定以上になると、ENやAPが減少 する熱暴走を起こす。そのため、熱を冷却する役目の ラジエータはできるだけ高性能なものを装備したい。 しかし、高性能になるほど重量や消費ENが多くなって しまう。ACの積載量やEN容量に余裕がない場合は ほかのバーツを「Tune」して冷却性能を高めよう。



評価グラフの内容

緊急時冷却効率

総合冷却性能

WIG.

冷却性能の高さを表す。評価が高いほど消費 運常時冷却効率 ENか少なく、冷却性能が高い

> 緊急時冷却性能の高さを表す。評価が高いほ ど消費ENが少なく、緊急時冷却性能が高い。

> 総合的な冷却性能の高さを表す。評価が高い ほど汎用性か高いということになる



- パラメータの解説

パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの理量となり、置くなるほど動きが置くなる 消費EN 装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる

ACに発生した熱を冷却する性能値。この値が大きいと機体温度の下降速度が早くなる

緊急時冷却性能 この値が大きいた。機体温度が耐熱温度を超えたときに、機体温度の下降速度が率くなる

- badania grant

ラジエータが緊急時冷却性能を発揮する際に消費するEN量 緊急時消費EN

非記性的



BUY -

経量で消費ENが少ない

初期パーツなので冷却性能はかなり低い。長所は重量 と消費ENが少ないことぐらいだ。資金がたまったら 早めに高性能なラジエータに買い替えよう

CR-R76



BUY 16800 SELL 15120

冷却性能を高めたCR-R69の後継パーツ 重要は増えたか、冷却性能が少し上昇している。この 付前は価格のわりには高いので、冷却性能を「Tune」で 強化すれば十分実用に耐えられるレベルといえる。

110

ROI-HAZEL



entrapolicy areas and an experience

BUY 27000 SELL 24300 CR-R76と比べると軽量になったが、通常時の冷却性 能があまり下がっていないのはうれしい。緊急時冷却性 能はやや低いが、緊急時消費ENが最も低い点もよい。

RO2-HAZELZ



10.00 gentle one

BUY 47000 SELL 42300

重量や消費ENは増加したが、冷却性能はRO1-HAZEL を上回っている。消費ENは「Tuno」すれば抑えられる あで、重量に余裕があれば使ってみよう。

RO3-LINDEN



1120 ve glendagestilste v 5 o 3 v BUY 34500 SELL 31050

緊急時の性能はトップクラス 緊急時冷却性能が優れているので、熱暴走してしまった ときに被害が少なくですむ。 重量や冷却性能を「Tune」 で改善すれば、通常時の性能も十分だ

-

RO4-LAUREL



BUY 77000 SELL 69300

消費ENと冷却性能のパランスがよい 消費ENをあまり増大させることなく冷却性能を向上さ せている。重いので軽量型ACには組み込みにくいが、 「Tune」で重量を軽くすれば使いやすくなる。

RAGORA



100 BUY 90000 SELL 81000

発熱量が高い機体にオススメ

全パーツ中最高の緊急時冷却性能を持つ。消費ENが高 めだが、そのぶん冷却性能が高いのでそれほど気にす る必要はない。重量がかなり重いのは残念なところだ。

11300

Acceleration of the Section Sec

FURUNA



BUY 108000 SELL 97200 ハイパワーの生産ラジェータ

どの状態でも最高クラスの冷却性能を発揮するだけあ り、重量がかなりある。「Tune」しても940以下にはな らないため、重量型AC向けといえるたろう。

インサイド



インサイドとは肩に内蔵する武装のこと。畑 雷やECMメーカーなど、通常の武器とは違 った効果があるのが特徴だ。うまく活用でき れば戦いを有利に進めることが可能になる。

初心者には補助系インサイドがオススメ

インサイドには武器系と補助系の2種類があり、その 性質はまったく異なる。武器系は爆雷やロケットなどの 敵を攻撃する装置、補助系はデコイやECMメーカーは ど敵の行動を妨害する装置になっているので、自分の 使いたいほうを装備しよう。なお、初心者には武器系 よりも補助系をオススメする。武器系インサイドは酸に 当てるのが難しいが、補助系なら発射するだけで効果 があるからだ。ただし、デコイは設置した場所の近くに 自機がいないと効果がないことは覚えておいてほしい。



| パラメータの解説

		2
 uz en	-	

消費目的

パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重要となり、重くなるほど動きが遅くなる

後備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる

弾の種類を表す。実弾とENの2種類があるが、インサイドには実弾のものしかない 武装タイプ

弾1発あたりの攻撃力を表す

攻擊为

装弾数 搭載している弾の総数を表す

命申時熱量 弾が命中したとき、敵に与えられる熱量を表す

制程距離 東麓の有効射程を表す

100 M 次の弾を発射するために必要な時間を要す。数値が低いほど離隔が短い

獲単価 弾1発あたりの価格を表す

肉饼乳制数 「国の攻撃に対して、同時に発射される罪の数を表す

ECMUNIU ECMの性能を表す。この値が大きいほど、酸にECMの影響を与えやすくなる

有効時間 射出後、効果を発揮している時間の長さを表す。数値が高いほど効果時間が長い

『講派インサイド 威力は高いか当てるのが難しい。上級者向きインサイド

武器系インサイドには帰電、機雷、地雷、ロケットと いった種類がある。どれも通常の武器とは異なり、鎌 準ロックそのものが表示されず、肩から機体正面方向 に飛んでいくため、当てるのが非常に難しい。 直接当 てるというよりは、ほかの武器で攻撃しているときに一 緒に発射しておくという使い方がオススメだ。

一評価グラフの内容

30 100 44 40

国国效率

消費EN効率

装弾数や攻撃力の高さを表す。使い勝手は 慮していないので、目安としてほしい

重量に対する攻撃力の高さを表す。評価が高 いほど軽くて攻撃力が高いということになる

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 くなり、扱いやすいパーツといえる

CR-169BD 編書 BUY 22800 SELL 20520

6発同時に機雷を投下する 6発同時発射するため実質的な攻撃力は数値の6倍とな り、この国産なら申し分ないものがある。ただし前方 への飛路離はほぼりなので、狙って当てることが難しい。 233 A AND MANAGEMENT OF

CR-180802 爆雷 BUY 34800 SELL 31320

CR 169BDより重量がわずかに増加したが、装弾数は 倍に。命中時熱量もわずかだが上がっている。このシ リーズの武器を装備するならこちらがオススメだ PARTIE KARD.

CR-175FM #### 100Y 42800 SELL 38528



CR-IBSFMM 浮遊機雷 | BUY 50800 SELL 45720

移動する高成力の機器 10秒間ランダムで移動する浮遊機器を創出する。 3/6/2 に対しての攻撃力と熱量は申し分なく、そこそこ連射を できるため、相手を囲むように設備すると効果的だ 4111 500 4

IUIM-UF	ILHIN -		地震 BUY 30000	SELL 27000
	management		での時間が短いため、	地震 を自動の前方に設置する。 景発 設置して使うよりは接近戦でブ 、直接当てる後い方がオスズメ
To the second se	# G 78 E I	Constitution of the second of	115 14 511	

CR-169R DUN SURING

を選択が b ロい 関節内付いた	
関都養備とほぼ同等の武器性能を	
対する。ただし、同程度の重量	
	古といえる
AND THE STATE OF THE PROPERTY	the residence
The state of the s	M

HET

ロケット ツに比べ、

Ⅲ CH-178H2	ロケット BUY 37800 SELL 34020
	接得数が2倍になった CR-IGSIPから装弾数は増えたが、単量が増加している。 肩部にどうしてもほかの装備が必要という場合以外で 様、同型の肩部ロケットを装備したほうがいいたろう。
NAME OF THE PARTY	
Ⅲ CR-IBYAN	ナバームロケット BUY 53800 SELL 57420
Something of the second of the	敬機を炎上させるナバームロケット 敬機を炎で包むナバーム弾を発射する。ただし、武器

Ⅲ CR-I84I	RN -		ナバームロケット	BUY 63800	SELL 57420	
3					ーム弾を発射する。たた 、 敵機の冷却性能が高い	
		Control of the contro				

103RN-C	ORAL	t de la constant de l	パームロケット	BUY 80000	SELL 7200	0
	Electric Billion Hallion			のタイプの武器を使	増加した)の、発熱量が強化 うなら、同時使用で)を装備して、酸の熱	きるほかの武器
Mary .	1100					

| ミサイルの対抗手段が多い

補助系インサイドにはデコイとECMメーカーの2種 類がある。前者は敵ミサイルの誘導、後者は敵のレー ダーやロックオンを妨害することができ、どちらも発射 しておけば一定時間効果を発揮するのが特徴だ。ミサ イルを持つ敵を相手にするときはデコイ、接近戦で敵 をかく乱したい場合はECMメーカーを使おう。

■評価グラフの内容

補助性能

コスト効率

評価が高いほど、有効時間や装弾数、ECM レベルが高いということになる

消費EN効率

順間に対して消費ENか少ないほど評価が高 くなり、扱いやすいパーツといえる

評価が高いほど弾単価が安く、使用したとき の効果が高いバーツといえる

€ 105D-ME	DUSA			デコイ	BUY 32000	SELL 28800	
			// / / / / / / / / / / / / / / / / / /	100	コイに向かわせる。有	コイ 、一定範囲内にあるミサイ 5効時間が短いので、ミサ ないときに射出しよう。	
	#2 111	A STATE OF THE STA	- Book on 1.	- handrason i	2 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -		

CR-1790	םם		デコイ	BUY 38800	SELL 34920
V	AMENOS AMENOS		Maria Maria	発射したら障害物の陰	数減少ない くなっている。数機がミサイルを などに設置し、ミサイルをすべて 害物にぶつけてしまおう。
	世	- Visit (Section 2)	1 Sharkstones	5 DN 0070 AND SIGNATURE TO THE	



24.



ACの機能を拡張するエクステンション。バ ーツ数が非常に多いことから選択肢が多く、 ACの構成に合ったものを選びやすいのが特 徴だ。いろいろと試してみよう。

攻撃は連動ミサイル、防御は追加装甲がオススメ

エクステンション

が高いのが連動ミサイルと追加装甲だ。連動ミサイル はミサイル攻撃時に追加のミサイルを発射するというも の。ミサイルを装備しているACなら攻撃力を増加させ ることができ、重量も軽いものから重いものまで種類

種類が多いエクステンションのなかでも、とくに効果 が多いので、どのようなACにも組み込みやすい。一方 の追加装甲は、装備しているだけで防御性能を高める ことができるというもの。エクステンションに迷ったら、 ミサイルを装備しているときは運動ミサイル、それ以外 のときは追加装甲を装備しておけば間違いない。

■ パラメータの解説

消費EN
ブースタ出力
ブースト時消費EN
ブースト時加速
ブースト時発熱量
ブースト可能間隔
武装タイプ
攻擊力
装弾数

発射間隔

弾単価

迎擊性能

有効節用

斯熱性能

チャージ量

パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる 装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる

ブースト使用時に得られる推力を表す

ブースト使用時に消費するENを表す ブースト時に得られる加速力を表す

ブースト時に発生する熱量を表す 一度フーストしたあと、次のフーストが可能になるまでに必要な時間。値が低いほど短時間でフースト可能になる

弾の種類を表す。実弾とENの2種類があるが、エクステンションには実弾のものしかない

弾1発あたりの攻撃力を表す 搭載している弾の総数を表す

命中時熱量 弾が命中したとき、敵に与えられる熱量を表す

對结距擊 攻撃の有効射程を表す

同時発射数 1回の攻撃に対して、同時に発射される弾の数を表す

次の弾を発射するために必要な時間を表す

弾1発あたりの価格を表す

ミサイルを迎撃する際に使用する弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある 迎撃タイプ

ミサイルを迎撃する性能を表す。値が高いほどミサイルを迎撃しやすくなる

発射時消費EN 発射時に消費するENを表す

搅乱性能 発動時に有効距離内のミサイルをかく記する性能能。この値が大きいほど、かく思が成功しますくなる

撹乱有効距離 ミサイルをかく乱できる有効距離を表す

発動時消費EN 発動したときに消費するENを表す

装填時增加弹数 一度の装填で増加する弾数を表す

装填可能回数 弾を装填できる回数を表す

装填可能開精 一度装填したあと、再装填できるまでに必要な時間を表す

実弾防御 実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる EN防御

EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる

シールドの効果を発揮できる有効範囲を表す。値が高いほど有効範囲が広い

被弾時の熱量を遮断する性能値。この値が大きいほど被弾時の機体温度上昇を終えられる

使用したときに回復するENの量を表す

チャージタイム 「回のチャージにかかる時間を表す

発動可能回数 発動できる回数を表す

発動可能間隔 一度発動したあと、再発動できるまでに必要な時間を表す。値が小さいほど間隔が短い

発動時発熱量 発動時に発生する熱量を表す

哺助フースタ 急激な方向転換を可能にする

発動すると強力なブーストを順射する。パーツによっ 低む方向が異なるため、出撃する前には必ず「VR L test」で性能を確かめておこう。なお、補助ブース ‡通常のブースタと同じくENを消費するので、コン プサ容量を考慮に入れて選ぶこと。また、機体が軽 まうが加速力が高まることも覚えておいてほしい。

■ 評価グラフの内容

消費EN効率

ブースタ能力

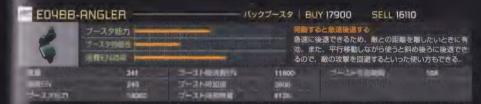
ブースタとしての能力を評価。評価が高いほ ど出力やフースト可能間隔が短い

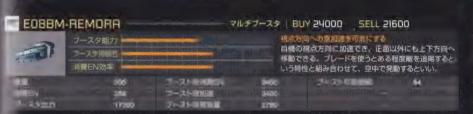
評価が高いほど消費ENやブースト時発熱量 丁一式 计算机性

が少なく、長時間ブーストが可能になる

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 くなり、扱いやすいパーツといえる。

ANOKU ターンブースタ BUY 14500 SELL 13050 表家旋回できる補助ブースタ 旋回入力中に発動すると、機体を急速旋回させられる ようになる。もともと旋回性能がいい軽量機体よりは、 TO STATE OF THE PARTY OF THE PA 重量機体のほうが開意を授かりやすい。 ar-allmannan Section of the second WEEK 3200 1 7-1/2000







エクステンション

連動ミサイルは通常ミサイルと連動して発射されるた 評価グラフの内容 め、通常ミサイルが先に弾切れすると残った運動ミサ イルの弾がムダになってしまう。装備するときも実戦で も、常に通常ミサイルの残弾数を考慮する必要がある のだ。なお、運動ミサイルには重量があるため、撃ち

切ったらすぐに装備解除したほうがいい。

攻擊性能	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほ と装弾数や攻撃力が優れている
命中性能	命中しやすさを表す。評価が高いほど射程路

離や発射間隔が優れている

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 消費EN効率 くなり、扱いやすいバーツといえる

ER-E73RM	en e	連動ミサイル BL	Y 22000 S	ELL 19800
AUR. Depail Histories		4発同 連続発		か使えないが、非常に軽量だ。 (み合わせ、初弾が命中したと (められる。
BLB IIIIGH ING-P	104 (ACT) 104 (ACT) 108 (ACT)			

E02RM-	GAR	連動ミサイル	BUY 45000	SELL 40500
623	AMENIA CONTRACTOR OF THE CONTR	(<u>)</u>	ナイルは2発。こちらは	マサイル)が、一度の発動で発射されるミ は単発でも効果のあるミサイルと める使い方がオススメだ。

Ⅲ CR-E84	RM2			重動ミサイル 日山	Y 58000 SEL	L 52200
Car.	Charter Manager			使用回数 に射程が		73RMの改修機。わずか あまり気にしなくていい。 いるのは痛い。
RE ARC:		273 7,0	TRACE		Manus	

E06RM-	-GAR2	and succession and page 1886	連動ミサイル 日口	Y 60000 SELL	54000
8	Case Time Time Time Time Time Time Time Tim		E02RI には弾i	数が多い2発同時発射型 M-GARの装弾数増加版。 は2回分しか増加していな 置ちたい場合にはこちらか	。射程が短くなったわり いか、攻撃力は同じだ。
	**	1964 1964 1915			

CR-E92RM3	達動ミサイル BUY 70000 SELL 63000
	(株式学院を設定を開る場合を の回もの使用回数を持る4発回時気割タイプの決定 さすがに重量はあるが、撃ち切って装備解除すればい 、機能解始時から惜しまず使って先手をとりたい。
1675 M. 6-148655 	

☐ CR-E96	RMG	運動ミサイル	BUY 38000	SELL 34200
			つに分裂するため、結果	
	try sounding	<u>.</u> <u>.</u> 		

動きながら迎撃できるのが利点 迎擊装置

迎撃装置の特長は、発動しておけば一定の確率でミ サイルを迎撃してくれるところにある。テコイは発射した 所の近くにいないと効果を得られないが、こちらは行 が制限されないので動き回りながら戦うAC向けだと しえるだろう。ちなみに、ミサイルカウンターは迎撃装 ■とは違い、ミサイルの軌道をそらすという効果がある。

三評価グラフの内容

ミサイルの迎撃性能、かく乱性能の高さを表 総合迎撃能力 す。評価か高いほど迎撃できる確率が高い **賃屋が軽く迎撃性能が高いほど評価が高く**

優れたパーツといえる

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 **消費EN元票** くなり、扱いやすいパーツといえる



CR-E90	IAM2		迎撃装置 BUY 60900	SELL 54810
6	TERMS	\$250,000 ptg 15.	模弾数は同じだが迎 CR-E81AMと比べて 性能はも上昇している こちらを装備しておく	で重量が約60増加されたが、迎撃 5。重量と資金にゆとりがあれば、
	(i)			



SUIGETSU		- Production and the MONEY Company	△迎撃装置 日	SUY 41200 SELL	37080
			コア(迎撃	の迎撃性能を持つレーザータ の巡撃装置同様、レーザー ミサイルと違い必ず敬ミサイ 実にミサイルを迎撃できるわ	を発射する迎撃装置 ルに命中するが、一
The state of the s	70	- Parithe and			
and day	134	saintar	200		AME

RURI		ミサイルカウンター	BUY 39000	SELL 35100
0	201000000000000000000000000000000000000			を別の方向に飛ばしてしまう。 弾 脚戦に強いのが最大の特長だが
7 : 37	M Thing		HELL	11 iI+1
-114	162 26.0050	150		



予備弾倉 ライフルとレーザーライフルの弾数を回復

右腕装備のライフルかレーザーライフルの予備弾を装填できる。しかし、装填可能な武器種が限られるうえに 装填弾数が少なく、バーツ自体の重量が重い。連動ミ サイルや追加装甲などを装備する必要がなく、機体の積 載量に余裕があり、該当する武器種を使った長期戦を想 定した場合にのみ、装備するかどうか検討すればいい。

■評価グラフの内容 湯大装填数 予備弾倉としての性能を表す。評価が高いほど装填時増加弾数と装填可能回数が多い 評価が高いほど重量に対して補給できる弾薬が多くなり、優れた予備弾倉といえる。

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高

くなり、扱いやすいパーツといえる

RYUHZ	U	実弾	マガジン BUY	20000	SELL IBOOK	ř.
	海峡改革 消費EN効率		ライフルの パーなどう	イフルの亜種	弾痕 やす予備弾震。 には対応してい った分かムダにな	ない。36条
	219	表填時增加弹数 基填可整码数				10=

肖費EN効率



追加装甲 BUY 52300 SELL 47070

ENI防御を大幅に上昇

より防御能力がアップしたEN消費型の追加装甲。消費 ENは増えているがまったく気にならない程度なので 防御能力を期待して装備するならこちらだ。

.

EN回復装置 緊急時に役立つEN回復装置

使用するとENを一定量回復できる。EN兵器やOBな どエネルギーを多く消費する機体に有効で、ひんばん にCHARGINGになってしまうようなら装備しておくと いいだろう。なお、発動後ENが回復するまでに少し間 があることと、チャージ後は一定時間経過しないと次の チャージを行えないことは覚えておくこと。

門 評価グラフの内容

評価が高いほどチャージ量と発動可能回数が チャージョ合計 高く、多くENを回復できる

評価が高いほど、チャージ量と発動可能問題 チャージ効率 が優れていて、短時間に多くENを回復できる

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高

消費ENVD率

く、扱いやすいパーツとなっている

SAISU

EN回復装置 BUY 82000 SELL 73800

急速にエネルギーを回復できる

使用時にENを回復させるパーツ。重量はあるが、その 効果は十分に高い。CHARGINGのときでも使用可能 なので、緊急回復が必要なときに重宝する。

煮パーブースタで永久浮遊

空中で一定の基度を保ちつづけることができるホリ ーブースタ、選挙は使用しているとだりが中ツが様々に 減っていってしまうが、脚部の特殊時消費ENを適用し たEN供給がブースト助消費ENO的1.5度あれば、取り サージを聞らずことなく様々と意中を呼吸しつづけるこ 上ができるのだ。これを行うときは、前隣ENSOV草ぐ。

リャンプロ集の集まで一名に上交換で行べる意識であ **はを構造するのが水イント、また、宇宙中の移動連形** はゴースクによって立中を移動する遺迹と問じになるの で、最大の高いブースタを破壊しておけば他の攻撃を ひがすることも毎月になる。 なれ、悪意は様々かにす がってくるため、たまにブースタを明かした上作しょう





肩装備



肩装備のパーツは、ミサイルやキャノンとい った攻撃力に優れた重火器が中心だが、高 性能なレーダーも存在する。なお、左右の 肩に別々の武器を装備することもできる。

攻撃力が高い肩装備を使いこなせ

イル系高装備に顕著だ。しかも、ミサイル系にはさま まな重量のパーツがそろっていてどんな機体にも組

事装備は攻撃力が高いことが特長で、なかでもミサー み込みやすく、肩装備のなかでもとくにオススメのバー ツといえる。なお、キャノン系の武器を四脚とタンクロ 外で使用するときは、撃つ前に構えが必要になる。

バラメータの解説

サイル表示機能

体兵器表示機能

ナスト時消費EN

1137-36 パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる 装備時に消費するENを表す。各パーツの合計値がACの消費ENとなる 凄タイプ 弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある ロイトタイプ サイト範囲の特性を表す。標準、広角、遠距離、特殊、ロックオン不可(一で表示)の5種類がある 導数 搭載している弾の総数を表す 中時兼量 弾が治中したとき、酸に与えられる熱量を表す 程距離 攻撃の有効射程を表す 大ロック制 同時にロックオンできる最大数を表す 用制制作 次の弾を発射するために必要な時間を表す。値が小さいほど間隔が短し 単価 射時消費EN (ガジン装弾数 マガジンに搭載されている弾数を表す ガジン再装填料機 時発射数 1回の攻撃に対して、同時に発射される弾の数を表す 統発射物 弾を連続して発射できる回数を表す 製数 近CM性能 ECMに対する防御機能。値が大きいほどECMの影響を受けにくくなる ーダー距離 レーダーで素敵できる距離を表す。値が大きいほど広い範囲を素敵できる **-- ダータイプ** レーダーの形状を表す。標準、円形、八角形の3種類がある キャン間隔 レーダーの表示を更新する時間を表す。数値が小さいほど更新が速くなる

ミサイルをレーダーに表示する機能の有無を表す

生体兵器をレーダーに表示する機能の有無を表す

ブースト使用時に得られる推力を表す

ブースト使用時に消費するENを表す

一スト時加速 ブースト時に得られる加速力を表す 一スト時発熱量 ブースト時に発生する熱量を表す

Street, I 敵を追尾して攻撃する

ミサイルは敵をロックオンしてから攻撃するため発射 時間がかかるものの、敵を自動的に追尾する機能が **る。単発型や複数同時発射型など種類も豊富だ。**た ミサイルにはデコイや迎撃装置といった対抗手段 多く用意されている。対抗手段を持つ敵には、ただ つだけでは通用しないことを頭に入れておこう

| 評価グラフの内容

攻拳性能

総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほ ど装弾数や攻撃力が優れている

命中性能

重量效率

命中しやすさを表す。評価が高いほど射程距 離や発射間隔が優れている

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 くなり、扱いやすいバーツといえる

= швоім	NYMPH			小型ミサイル	BUY 25000	SELL 2250	00
9=	eptel .		Maria	,C	発表で連続発射可能 PR-WB69Mと比べて E続発射が可能になり でつ発射して、敵をけ	、攻撃力と装弾)攻めやすくなっ	ている。2、3第
		199		Tombrio da			440,000
#16		Xe Ar					

III CR-WB	72M2 -			小型ミサイル	BUY 29500	SELL 2655	0
AG:				1	はりの就定で飛ぶ小い型ミサイルのなかで られている扱いやす による大ダメージ狙	は最高の装弾数を いパーツ。けん制[目的から連続発
		E	Mary San Car	The second will all the			
	411	K. A. L.		78124			. = .
	20200	1,1112	17	93,000			
WARREST TO	111	《大 日》》					

швочи	M-NYMPH	(E2)		小型ミサイル	BUY 40000	SELL 36000
1	Contract of the Contract of th			v	VB72M2より少ない	可能 る小型ミサイル。装弾数はC ので、けん制ではなく、129 ージを与える使い方がオススメ
10 100 1209 1209 1419		APA	49 17 17	7 (A.) 7 (A.) 1 (A.)		

MAGO	ABA		超	小型ミサイル	BUY 67510	SELL 6075	9
P	Talents		Missats	5 91	発同時発射する超小 発の超小型ミサイル に れるため、 地上 もある。 発射はでき	を拡散発射する。 C型つといきなり	地面に当たる。
	2111 425					The second secon	
		i i i i i i i i i i i i i i i i i i i					

KINNAF	ia .		and the second	超小型ミサイ	W BUY 73770	SELL 65	393
		+513, 1221 Dept. 92.03 - 1221 Dept. 92.03 - 1221 Dept. 92.03 - 1221 Dept. 92.03 - 1221 Dept. 92.03			発射後弾がまとまり 7発発射の超小型 で見付されるので 全弾まとめて回避。	ミサイル。 こちらは 全弾直撃することが	が多い。その反面.
	121 192 16 (8)	1-1-1 1-1-1-1 1-1-1-1 1-1-1-1		71177 7177 1138			
			110				

SYAKA"	TSURA -	ta bis 6000 at a fair	超小型ミサイル	BUY 59430	SELL 53487	
	SUNT SPEEK BESKE			攻撃力は低いが追尾性 超小型ミサイルを3発 を持つが、ミサイルは 減するので、発射は耐	発射する。非常に優 は射程距離の700を	飛行すると消
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;	101 1618 1827	計画 計算を表 計算を を大のック目 日本記号	マロジン 60 マロジン 60 10 (30 contract)	education of the first	**************************************	

WBOSN	-SATYRE	15	3 LE 46 (V 32	中型ミサイル	BUY 35600	SELL 32040	
4	A SPECIAL PROPERTY OF THE PROP				ミサイルと同じ感覚で	ゲイル こ発射する。弾速が速 で回避する数には当たり なが続かないのが欠点だ	やすい。装
		Spinis		7502.1 7502.1		Maria Maria	7.

П СЯ-ШВ7	3MP		ik ik skoreke	中型ミサイル	BUY 50000	SELL 45000
-				· 攻 刺 3		りの軌道を描く中型ミサイルを発 内では当たりにくいため、発射の
	+0 263	1,421		28924 28924		10.0
	111	HJ-Jダー サ大型シウロ	150			

CA-WE	73MV	gili karan dai Kamari		垂直ミサイル BUY 76000	SELL 68400
7	Strategy and was a second of the second of t			の軌道ゆえに、近	直発射 の風上から攻撃する中型ミサイル。 ? 距離戦でも当てていける数少ないミ 天井の低い戦場が最大の敵だ。
	10,110			7193	
	1.	II The		SHUVABBANA	
	· ETDEL	大田之	-31 Mir.	ALTERNITEN -	

左右に小型ミサイルを同時発制 重量と複弾数のパランスがよく、2発発射するためけん

制武器としてルより消費目		常の小型。
ort	- 17%	

THE	3/6/2	 software files	-

WBIIM-HYDRE

חחשוח	
The most part of	。2015年1月1日 - 1月1日 - 1月
dimentilibra a	

マルチミサイル BUY 45000 SELL 40500

敬機の近くで4発に分裂する長射程ミサイルを発射	g
る。分裂が敵機の近くであるため4発すべて直撃とし	
ことはまずないが、近距離で撃ては1、2発は当たる	

444	Mary and the Control of the Control	graffit following and a	Cataloni in	ことはまずないか、	近距離で撃ではり、	と発は自たる。
Manager Street, Street				The state of the s	And the last desired from the last	
The substitution of the		and the second s	1 - 1 1 3	- I averation of the first terms	Expression to the second	
1 12	14.00		2.4568		HHE	1398
and decoupling the	14 40	- Contraction of the last		(1133)		
1900 (100)	or Dougland	AND CONTRACTOR OF THE PARTY OF	-	The Antology College C		
64.3		1 2 2 5 5 5 THE	-			
=un	-	1 supposes to de	73	* - are provided course (1);		

ШВІЯМ-НУОПЯ

マルチミサイル BUY 100000 SELL 90000

· Since	Passania Passania		-
25	464	表學数	

三部 開 に 八 まま が	で民作品のランドル	
山なり軌道で発	射されたあと8発まで分	段する。装弾
こそ少ないが、	軽量にしては全弾直撃時	のダメージが
	力を重視するなら装備し	

al lines	Armshore troop Co.	CONTRACTOR OF STREET	4494	en leira i il della	15 75	ここのするなり表集し	
25	464	表弹数		""""""""""""""""""""""""""""""""""""""	2100	是統元利教	
消費EN	300	命中時熱量	3303	マガジン装弾数		分裂数	148
武装タイプ	実弾	射程距離	600	マガジン再装填時間			
サイトタイプ	-	136170	- (-		
19.5	522	CITE	94	I TOTAL TITLE			

III CA-WB75MT

トリブルミザイル BUY 86700 SELL 78030



and the second second	
Maria de la companya della companya	4.0000100001010000000000000000000000000
	LANCE BELLEVILLE STORE S
Distance of the second	THE PROPERTY OF LIVE VALUE AND A STATE OF THE PARTY OF TH
Minister of the Party State of t	ACCURATE STREET, STREET, SA
The supposition of	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE
The state of the s	and the second s
	A State Comments of the Commen

発射間隔

3発同時にまとまって発制
小型ミサイルを縦に3発発射する。だいたい3発とも当
たるため威力は十分だが、小型ミサイル60発にしては
重量が置いことに不満が残る。

1				業量が無	いことに	不清が残る。	
THE PARTY OF	E I	T. T. T.		48.25	=	and the second s	
7. (3)	4. 10	- Althoritecture	MAIN	マガジン装弾数		分裂数 一	
THE STATE OF		A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	800	マガジン再装填時間			
1247	71	大田等		発射時消費EN			
攻擊力	780	発射間隔			31		

III CR-WB82MGT

地上角雷 BUY 69900 SELL 62910

	空を滑	空後	こ分裂	91	6地上	R	日をう		94	
23	B-7336 (UP, 882 7	6 A	OLT I	DE REI	2 #	18	UE:	я

	And Andrews	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR			発射後に一定距離で4発の小型ミサイルになる地上側 雷。ミサイルになった瞬間に地面に当たって消えること				
	重量効率	180000		がある	があるなど、平坦な地形以外では使いにくい。				
	650	装弹数		弹单位	1120	連続発射数			
MEN	305	命中時熱量	3888	マガジン装弾数		分裂数	14		
接タイプ	実養	射程距離	450	マガジン再装填時間	T -				
116017	HE 18	最大的ック数		\$2.8505 (A) (A) (A)					

المنافقة برشاعتهم		
11	The state of the s	
EL MINE	A TOTAL PROPERTY OF THE PARTY O	
. Augustinian.		www.colopous.
	1 - 13000 100 1 G 20000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 10	Transfer Street

中率を重視した高機動型ミサイル

取業力を構作に命中薬を強化したミサイルを発射する。 **迎撃コアに加えテコイと迎撃装置を完備した敵でもな** い限り、安定してダメージを与えられるはずだ。

		- Linds end		South S.	-	un admidus as	-3
etherman a	· Branch Bill	A william .	1141	THE		12,24	
ELS (C)		Backway 34	10000	THE PARTY OF			
NAP THE		1346	-				
11923	CH	MATERIA	met.	1 1 1 1 1			

WB20M-EMPUSR2

- 高橋動型ミサイル BUY 70000 SELL 63000

Me of F

in adjust	Control of the Contro	命中率か 攻撃では	信いミサイ あるが、i	o不足は否めない (ルを垂直発射する。 MAC機ではこの収集 がない。けん制名削の	力で24発では
24. 11. 11.	***				ett (19j Grant (1900) kanning traes

MB25W-DBANDS

ステルスミサイル | BUY 90000 | SELL 81000



To the second	Attractor of Data State Control of the Control of t	迎撃装置に対する 少々重いが、3美	はステルスミサイル 動性が高い、ステルス 連続発射できるのは いため、ムダ掌ちは熱	ま力的だ。した
97 42 818	section of the sectio	on comments.		

CR-WB9IMB

規電投下型ミサイル BUY 44800 SELL 40320



Hardina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Ha Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina Haridina H				数機の頭上で 電が直ぐした	ダトするミサイル 炸裂し、6発の爆雷を落と 場合、攻撃力は実際の数値 が、動く敵機にはそう当たと	の6倍という脅
MV.	A A STATE OF THE S	a respective and a second	State 1		1.0	Describer Street Street

395	24	Addition to	-	01461W	Water City	
	ERY.	and the same	600		***************************************	1 14
	111	- South	MISS			
'e '	SER.	- 1 3 m	1	1 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1		
W.11	189	Marchy.	-	- 10. v. 100		

СВ-ШВ94МВ2

爆電投下型ミサイル | BUY 67700 | SELL 60930



The state of the state of	· TANKER (1.0 mg 1.5 A) 编译 (1.0 mg 1.7 mg 1.0 mg 1.7 mg 1		ribad.
Silver and district and St. Till			接引
Budget I was to	AND ASSESSED TO THE PARTY OF TH		1
Min married from c.	LANGE CAMP CONTRACT COL CAMPAGE V. 14		050 V
	100 Marie 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10		動け
		to province the second	

装弾数がアップした爆雷投下型ミサイル。やはり動く影
機には当たりにくいが、反動の強い武器で敵を攻撃し、
動けない状況を作れば重撃の可能性はある。
製け ゆんがん にいい 日本の 日まけれて

E	30		KTMP	POINT NAME	-	Authorities (Sept.	14
- Y-7	SHEET.	THE THE PERSON NAMED IN	DOG	Yavan -	-		
7111	150		60	alan kirka l	ş-		

大型ミサイル BUY 149600 SELL 134640

弾速は遅いが絶大な破壊力を誇る

収格の収象力と熱量を持ち、誘導性も高い。ただし、 乗速が悪めて過く、ブーストダッシュ程度の速度で振り 切られる。反動の強い武器で敵の動きを止めて使おう。

WB34M-ECHIDNA2

S. C.

特殊弾息型ミサイル BUY 76400 SELL 68760

対出後にミサイルを放出する特殊弾倉型 12発のミサイルに分裂する特殊弾倉を発射する。通常 のミサイルと違ってロックしないで発射でき、分裂前の

And the state of t	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	弾倉を敵に当てれば	12発分のダメージを与えられる。
	NA.	1100	
##E #11	m-PRML Jan	THE SAME OF STREET	
1500	THE STATE OF THE S	1.75 / 1.75 / Planting	
74-74-3	量大口5分二 一	pulling/排頭(EV	
179959915	(Section Control of Co	y , entropy of the fact of the	

当てるのは難しいが威力は高い

Sand Shanna

ミサイルのような自動追尾がなく、表示されたガイド の方向へまっすぐ飛ぶのがロケットの特徴。常に動き回 っている戦闘中は、当てるのが非常に難しい武器といえ るだろう。うまく当てるには、敵の移動する方向を先読 みして、その方向に発射しておくようにするしかない。 敵の移動性能が低いなら、密着して発射するのも有効だ。

| 評価グラフの内容

熟量性能

田重勋率

1

総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほ 織灰力 ど攻撃力と装弾数が優れている

> 敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高い ほど、熱暴走させやすくなる

> 重量に対して消費ENか少ないほど評価が高 くなり、扱いやすいバーツといえる

Ⅲ CR-WB69R0	小型ロケット BUY 15700 SELL 14130
9	軽量の小型ロケット砲 弾速が速い小型ロケットを発射するパーツで、重量にな しての攻撃力と装弾数のパランスは良好。だが、ロック オン不可なので当てるにはそれなりの技量がいる。
展集 : 18月月 コ リアドゥ 5: 0年時期第 4.M アミライブ 東京 1868日 421 サイトタイプ 東京 1878日 421	

₩ CA-WB	72A02			小型ロケッ	P BUY 26400	SELL 23760	
季					であった軽量さは失	さした ないが、CR-WB69R0最大 われてしまった。弾をとにか に こちらがオススメだ。	
18 1821 1829-7	##(<u>**</u>	4.10 B 第中間整理 \$ 1550 B	663E 663E	771921 771921 778921		950	
and the same	The best see	最大ロックロ		S. C. Electrical	IEN I		

CR-WB75RP	中型ロケット	F BUY 33700 SELL 30330
		攻撃力を強化した中型ロケット 攻撃力が高い中型ロケットを発射する。■いか使用感覚 は小型ロケットと同じため、すぐに撃ち切って装備解除
		するつもりなら、こちらのほうをオススメする。
	10 1 - 10 2 - 10 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	

- WBU/F	IO-OPTHC	J. S. C.		中型ロケット	BUY 40000	SELL 3	6000
7					友弾数が増えて事業も 装弾数が多めの中型に 撃力や熱量が少し低う 近距離での乱射よりは	1ケットで、1 している。	発射間隔が長いため、
		941	Latt.	7,000			
		410000 44099		And the second	1000 to 1000 1000 to 1000 1000 to 1000		

ER-W87	BRP2 -		中型ロケット	BUY 46800	SELL 42120
B				小。さすがにこの重	厳しい て、重星も増加している中型ロイ 量だとほかの装備にも影響があ なす技量があるなら装備しよう
	== (5) === 11=	14. 11.1. 13.0.2	TANK TANK TANKAR		

СВ-ШВЕ	EANS			一 中型ロケット	BUY 64800	SELL 5832	0
1			le de la companya de		発射関隔が短く装弾 中型ロケット最高の 距離で乱射しつつ左 弾数は50と多いが、	装弾数と運射性能 腕武器と連係する	戦術に向く。
Contraction of the Contraction o	152 153	APPARATE		-41271 7892 5	-	community of the	
HEAT	11-1	PXD>5 ft					

MBISHU	J-SPHIN)	Charles and		トリブルロケット	BUY 60000	SELL 5400	O .
				Francisco de la Companya de la Compa	3発向時発射する特別 小型ロケットを3発度 れば成力は高いのだ 影響しないと全事を	調時に拡散発射する。 か、拡散の仕方か	不規則なため
	- 01	who day make is				- managed and how -	
	345	11年11月		1122			
7796		I TO THE REAL PROPERTY.	1.7	マカジン層	Marie St.		
		■ X E93□		the later of			
-111/2	-	the state of the s	70	in combined approxi-			

™ WB23R(D-CACUS		アサルトロケット	BUY 50000	SELL 45000
急	den observations of the control of t	CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR O		発すべて当てるには、	で発射 売発射する。しかし、動く相手に3 1発すつ自機の向きを調整して発 いある。2発も当たれば上デキだ。
		5 -7 1 0-1-1 1-2-1-1			

₩ CR-WB	85RPX		大型ロケット	BUY 88800	SELL 79920
1	Control of the Contro			ジは大きいが装弾数は	だ た大型ロケット。当たればダメー は少ない。確実な命中が見込める 、巨大な目標などに使うべき。
		imai ii. Mari Mari Mari			##### = #####

キャノン 強力だが敵を狙いにくい

成力の高い弾を連発するチェインガンや一撃の成力が高いグレネードなど、キャノン系の武器はどれも絶大な攻撃力を誇る。ただし、ほかの武器と比べるとサイトが「特殊」や「遠距離」のため、敵を捕捉しにくいのが欠点だ。使うときはサイトが広くロックタイムが短いFCSを装備するか、左腕武器を装備してサイトを広げよう。

評価グラフの内容

総火力	総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほ ど攻撃力と装弾数、同時発射数が優れている
運射性能	連射の速さを表す。評価が高いほど発射間隔 やマガシン再装填時間が優れている
非理性的	職に与える熱量の度合いを表す。評価が高い はが、熱量主させやオイカス

III CR-WB	59CG -	the control throughout		لبالدن وعاب	BUY 50000	SELL 45000
->					にすら攻撃が当たらなり	ティッカッ の、少しでも無れると参比した。 い。攻撃力や装弾数は多いので (一ジを与える使い方がオスス)
## #### #### >-11-24-3 =-21)	5 (7 (7 (7 (16 (16 (16 (16 (16 (16 (16 (16	eren Hasen Pagingal	1.	729703 7271 1188253	22.1	分裂技

四脚を使って空中でキャノンを撃とう

ははは、これは、これは、これは、これでは、いれば、これのでは、いれば、これのでは、いましたのでは、ないでも発射できるのだ。とくに敵の頭上は死角となるので、攻撃の命中率を高めたいときに有効といえる。ちなみに、両層武器のCR-WBW98Gなら2発目のみを空中で発射可能だ。



Fェインガン BUY 45000 SELL 41400

表現数が多いが興味拡散する
変象力と発射間隔はCR-WB69CGより劣っているが
決理数が多く、デェインガンのなかでは一番軽い。その
ため、どのACにも組み込みやすいのが魅力だ。

「CR-LUBO3CGH チェインガン BUY 58000 SELL 52200

及家のか動も高いチェインガンでは最高の攻撃力だが、やはり酸に密着し

J CR-WB03CGH	チェインガン	/ BUY 58000	SELL 52200
EXT.			D攻撃力だが、やはり敵に密着し い。使用する場合は、敵に密着
## ## ### ### ### ### ################		T. =	

ER-WB	7556 —		スラッグガン	BUY 62300	SELL 56070
	無火力 。 。			教により回避が難しく	「 るスラッグガン 付性こそ低めだが、中距離では拡 、近距離では複数ヒットでまとま きる。4ケタもの重要が難点だ。
	*** *** ***	4	19 22 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19		

CR-WB	32562			and the second supplier of the second second second	Y 56100	SELL SO	490
	Border Border Border			最薄数 が長く、	かなくなっ まち切るこ	かが、もともと、 とか少ないため! 装備しやすくなっ	こにならない。
				THE COLUMN		and the second	Posterior days and
武装タイプ	実弾	阿程距司	450	マカシン用装填時間	198		
		株式日 ジロ		- ATTEN			
C	117	Sanda Marana B. 1	*1	Street on Stanford State State of Final Property and State S	187		

**			Marion Arras III September 1981 September 1981 September 1982		大学を含まる 単に与える反動の2 サイトタイプも特別 変動で止まった単に	大きさが快長。■ kとほかのキャノ	ンより扱いやす
HE HRS(BRS45	903 518 **			74554 74554		3.70	
******	100	€ 大5000		and believe			

	Annakati.	AND STATE OF THE PARTY OF THE P		も装弾数が増加 つ。短時間では、	し、反動は据え置きと ダメージを与えにくいの	破格の性能を対 が唯一の欠点だ
7.00 2.00 3.47 3.47 3.47 3.47 3.47	100 1100 1110 1111	30,000	97 3700 454 1			

ШВ ІЧНО	-LADON		Helphon White Wood	レールガン	BUY 84000	SELL 7560	00
	総火力 動物 作動物	Total Control of the			一定時間後に発射され 財程が長く弾速が速し こタイムラグかあるも どのテクニックでフォ	NEN兵器。攻撃/ のの、この間に	ロックオンするな
	111	and of	75 (1716)	To solve	Andrew Control of the		things appear > -
			1	and particular policy and and and an analysis of the second policy and a second policy	3411		

⊞ ШВ2Ч F	G-LADOI	N5		レールガン	BUY 126000	5 SELL 1134	400
	税火力 通過 利益				攻撃力と熱望が強(威力重視のレール: 発射までにタイムラ 重の高さは、その3	ゴン、WB14RG グがあるものの、	攻撃力と命中時無
	613 -3 	AGO OF	1	San		Control	

Ш CR-ШВ7	78GL		グレー	スードランチャー	BUY 76200	SELL 6	3580
WXD III						えロックオンに 絶犬な威力を誇	時間がかかるため る。装弾数が少な
	424	T. D.	NT.			Jehre	
Andreas b	111.0	1 distribution	14598	マガシン装弾	M	分裂数	
THE ST	Links	111111	1 5	マガジン再装	填時間 一		
##### I	2 1 1	大的多一	10	mentality !			
2077		TITLE	98	FOREST ST			

WBO8F	PL-SKYLLI		フ	ラズマキャノン BUY II	14200	SELL 102780	
4	Lea a district (1) y construction of the const	ASSESSMENT AND SET OF SET	Alla,	グレネード(レネードに	わずかにおる	マキシン うべき性能を持つ。 にばないか、装弾を 消費ENだけが問題	4、熱量はと
		10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 -	1.00	7000 2002-00		1040 (13) -(12)	
	11	大學和	118	*			

WB33P	L-SKYLLE	12		プラズマキャノン	BU	92100	SELL 828	90
2	Section of the sectio	CONTRACTOR AND			重量30 10001	0低下に消費 5低下してい	の重量と消費EN EN半減は魅力的 る。命中時熱量の 裁術なら装備を検	だが、攻撃力が 低下は軽微なの
	MA	10.10	11	HEAL				
a Comb	446	命中時熱量	1200	30:21	33	- 1	· Comment	
7.26	1.166	射程距離	Congress,	3333	egro ar egrana	-		
9485-17	遠距離	最大ロック数	121	Ann Cartifaction				
3925	1877	発射階隔	-81					
■ MB05r	-GERYON		<u> </u>	ノーザーキャノン	BU	78500	SELL 7069	50
		The state of the s	4. 4		画性能d			
· ·	A PARTY OF THE PAR	TO THE PERSON OF THE PERSON PROCESSOR	REEDL OF				数のバランスがい	
	Han red of orders de A	Compression and a second	COACT C				スを逃しにくいの: ENが少ないのも7	
	Note the state of	And the second second	addition to the second	en etraffikalisare (-142400	COCIONIA		
oyveenal 70	3 - 17		1944			=-		
Adada Sarah	1 200	ort Sthater or	-2.1				AT MORE	
	700	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		- Control State		HIE		
- M. 20	langer designer	100	-	of an live Allina of		1100		
TOTAL BANKSON	52.5	S () () () () () () () () () (NAME OF TAXABLE PARTY.			ASTRUCT OF		
WBISL-	GERYON	The state of the s	Market M.	ノーザーキャノン	BU	86200	SELL 7758	80
The section	銀火力	1			消費EN	以外はトップ	フラスト	
-	Time	THE WORLD SELECT			W8021	-GERYON	より装弾数が減った	が、単発の威力
-9-7	The property of	THE REPORT OF THE PERSON NAMED IN COLUMN					消費ENが高いこ	
	Engrand .	and the state of t	allocal Cale		早々に	けって装備	解除してしまえば	気にはならない。
	*	ar rades all is	91	2 8 mg /000 in			and the section of th	
112		A Stanton	14348	THE EAST			111/6	
	A. Jak	The second second	2 2 2 2					
#### <u> </u>	Laurentin :	■ 大 ロ-9=	-1 11 m			-		
H.V.22			4	(martin)				

1		PACAMAN AND LINES OF AND	1 C	は上屋	した。難点に	は消費ENが高いこ 開解除してしまえば!	とのみ それも
	and the second	#41 ************************************	1 <u>1</u> 19 41 1979 1970 1970	7,825 - 3,11 322/A 12 1,118,143(4)			
<u></u> ₩8321	L-CERBER	US	ー デュアル	レーザーキャノン 日	JY 96000	SELL 8640	00

MB35F	-CERBER	US	ー デュアル!	ノーザーキャノン 日	JY 96000	SELL 86	400	
C.A.	総火力 差対性能 熱量性能			実質の 熱園は	発射回数は 申し分なし	アルレーザーキ! (Oと少ないが、) 同レベルの戦闘 が短く、短期決戦	命中時のダメ- 脈力を持つ記	代器の
The second second	1265	milh.	28	The same of the same			NAME OF TAXABLE PARTY.	
消費EN	1165	命中時無量	9882	マガジン装弾数		分裂数		
武装タイプ	EN	村程距離	690	マガジン再装填時間	B -			
サイトタイプ	遠距離	最大ロック数		発射時消費EN	4650			
攻擊力	1488	発射間隔	99	同時架射数	2			

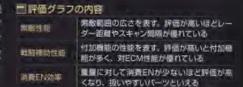
™ WB09P	U-LAMIA		バルスキャノン	BUY 82200	SELL 7398	30
9	をような形 の部件を	Control of the Contro	見た 短さ	かっく。 目の派手さはない から武器としては のパーツでカバー	かなり高性能。	るめの消費ENを.
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1		。 中 ・ ・ ・ ・ 大 ローフ ・	でかり ン 取の利 くカリン 内部 、			

■ WB25F	U-LAMIA	3	- Verent la servici	パルスキャノン	BUY 112000	SELL 10080	0
T	Sandara 10 magayan Sandara 10 magayan		1 545		く、2発目以降の6	スキャノン あるEN兵器。軽量だ p中率が悪い。ちなみ なんと約6倍にアップし	に、前々作と
	th take th adding		48 600 48: 1	i de la companya de l	<u> </u>	118 H	1

MB5 80	J-HARPY		maria de d	ービットキャノン	BUY 88000	SELL 7920	0
10	Control Contro				射出後 目標を自動的 敏機を自動的に攻撃 回避するには移動しこ 壊するしかないため、	する特殊兵器を発 つけるか特殊兵器	を体当たりで破
10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	======================================	. 42> b	18 174 601 2	And Annual Control		16 7 7 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Pathywait Spacet

= ₩8270	-HARPY	<u> </u>		ービットキャノン	z BUY 9	9000 9	ELL 8910	0
6	100				■■200ア がなされて	いる。重動ミ	弾数は倍と、 サイルと併用	上位バーツ 効率のいい改修 ける戦争が可能 ラスやすくなる。
108 1004:11 124:12 154:24:27	(2) (1) (2) (1)	i # Norse Notes in	1,00				e de la companya de l	

レーダー 頭部パーツより性能が高い





Standarde

and the

両肩がふさかれてしまうという欠点があるものの、 絶大な攻撃力を誇る両肩武器。攻撃が当たったときの 見返りは非常に大きいが、重量があるため使用後は装 備解除するのが基本だ。なお、両肩がふさがるので肩 部にレーダーを装備できなくなる。両肩武器を装備す るときはレーダー機能がある頭部パーツにすること。

門評価グラフの内容

総火力

総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほと攻撃力と表弾数、同時発射数が優れている 敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高い ほど、熱暴走させやすくなる

熱量性能

英備解除有効度

評価が高いほど攻撃力が高く、すぐに使い切 ることが可能であることを表す

св-шашаам	デュアルミサイル	BHY BOOOD	SELL BIOOD
	A WALL DESCRIPTION OF THE PERSON OF THE PERS		

ı-ma	maain _		フュアルミリイル	POT SOUDO	DELL BID	00
	Augusta de la companya de la company			4発同時発射するデュー度に計4発のミサイヤ・気に撃ち切り、 という戦情なら、8回	(ルを発射する。 装備解除で軽量	化してからかる
	talii 693	CONTRACT CON	761.155. 1010.2 1 1		**************************************	

humanikan kantan

CR-WB	Ш9ЧМ2	PIVETYIN BUY 138800	SELL 124920
P	10 (4) 10 (1) 10 (1) (1) 10 (1) (1) (1)	CR-WBW89Mと比り 数は28増加。効率的	BW89Mの上位パーツ で、重量約350増加に対し終う よ改修だが、短期決戦では使いに ち切る前に無験してもいい
	11.71		

	single sitting the same	de la companya de la		CL)	e Billianie	表立列の副に無慮	incenta.	
BAR Marin Labyer Telephone	133 83 84	1.000 東中間 1.07日 東大口ツクロ	= 111	ANY AND RESIDENCE		2001		
The state of the s	A STATE OF THE PARTY OF	25	5 65	and the second second second second	14 742 34 34 34	Section 1985	V 35%	

MB58W	V-ECHION	A Transport	特殊弾倉型ミサイル	BUY 135000	SELL 121500
ugger 1	car residente de la companya de la c		egrange eggen eggen eggen eggen eg	分裂する。なお、ミザ	可能だ 定距離達むと12%のミサイルに イルになる前に当てれば12解分 分裂前の直撃扱いも有効だ。
	1 <u></u> 345 310	。 ・ 中心。 門 原 ・ 大口ックト	225.4 V/V V/V V/V V/V V/V V/V V/V V/V V/V V/		900 900 - u_

∭ СR-ШВІ	шэгат		トリブルロケット	BUY 99800	SELL 89820
79				ある点が最大の問題で	射 するバーツ。弾道にはらつきか 、距離が離れると直撃しない。 密着して全弾直撃を狙おう。
## ### ### ###########################		**************************************	711/72 (2) 71/2/2/5 71/2/3/1/5		**************************************



WB300	-CHIMEF	in the second	*	ルテットキャノン	BUY 77700	SELL 69930
The state of the s			Marian V Marian V Marian V Marian V Marian V		、少し広い「特殊」だ	EN兵器が なから、サイトか「遠距難」ではな よことが最大の特長。近距離でし この特長が生きてくるはすだ。
	100 872 Bi 404	15年 第4年前 付加を ・ 大のソフロ	117	マガジン の 。 マガジン 科研 * トラカラ 日		984 984

荷属ゴースタ 驚異の推進力を得られる

両肩に通常のブースタと連動する補助ブースタを表 えできる。両肩がふさがれてしまうため装備できる表 値が手薄になってしまうのが欠点だが、ブースト時の推 力が大幅に増加する。模動力を重視するなら、せひ装 通したい一品だ。ちなみに、戦闘中には装備解除ができないので、装備するときはそのつもりで。

一評価グラブの内容

早価が高いほどフースト曲力が高く、フースト時消費ENが少ない プースト持続 時発熱回がほどフースト時消費ENとブースト時発熱回が低く、持続性がある

消費EN効率 単量に対して消費ENか少ないほと評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる





右腕装備のデータに たと間 というアイコンが ある。 屋 が点灯しているものは、左腕装備に 同名同性能の武器があること、 間 が点灯しているものは格納可能であることを表す。



性能よりも実際の使いやすさを重視しよう

肩武器のように攻撃力が極端に高いものは少ないが、 どの武器も扱いやすい。敵が飛来するミッションならス ナイバーライフル、敵ACとの戦いなら接近戦で強いマ シンガンなど、ミッションの内容に合わせて選ぶことが 大切だ。また、ひんばんに使うバーツであるため、使 用感が非常に重要になる。必ず試し撃ちをしよう。

■評価グラフの内容

想火力

総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほど攻撃力と装弾数が優れている。

連射性能

運射の速さを表す。評価が高いほど発射間隔 やマガシン再装填時間が優れている

熱量性能

酸に与える熱量の度合いを表す。評価が高い ほど、熱暴走させやすくなる

『バラメータの解説

III	パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる
消費EN	装備時に消費するENを表す。各八一ツの合計値がACの消費ENとなる
武装タイプ	弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある
サイトタイプ	標的を捕捉できる範囲を表す。標準、広角、速距離。特殊、ロックオン不可(ーで表示)の5種類がある
攻擊力	弾1発もしくは射突型フレード1撃あたりの攻撃力を表す
装弾数	搭載している弾の総数を表す
命中時熱量	弾もしくは射突型ブレードが命中したとき、敵に与えられる熱量を表す
射程距離	攻撃の有効射程を表す
最大ロック数	同時にロックオンできる最大数を表す
発射間隔	次の弾を発射するために必要な時間を表す。値か小さいほど間隔が短い
弾単価	弾 1 発あたりの価格を表す
マガジン装弾数	マガジンに搭載されている弾数を表す
マガジン再装填時間	マガジンを再装填するのに必要な時間を表す。値が小さいほど再装填にかかる時間が短い
発射時消費EN	発射時に消費するENを表す
同時発射数	1回の攻撃に対して、同時に発射される弾の数を表す
連続発射数	弾を連続して発射できる回数を表す
分裂数	発射した弾が分裂したときの個数を表す
攻擊可能回数	攻撃できる回数を表す
攻擊時発熱量	射突型プレードで攻撃したとき、自機に発生する熱量を表す
ブレード範囲	射突型プレードの有効範囲。この値が大きいほど攻撃できる範囲が高い

ライフル バランスのとれた扱いやすい武器

突出した性能はないが、攻撃力、射程距離などは平 均的にあり、汎用性が高いのがライフルの長所といえ る。なお、ひとくちにライフルといっても、通常のライ フル、接弾が速いアサルトライフル、一度に3連射する バーストライフル、弾速が速いリニアライフルという4 つの種別に大別されることも覚えておいてほしい。





WHOTA	-GRS1			カルトライフル	BUY 70000	SELL 6300	0 2
-		VOS SEGUES AND SEGUES	LS. V See		いけイトを使いこな 間に見合うだけの》 とにサイトが「特殊」 ノイヤーは、装備を搭	(力は十分にある) 映いサイトを扱	
1.5		E COL	#			.1117=*	Ž.

III CR-WF	BBRE			バーストライフル	BUY 45800	SELL 4125	20
	Les dans Marie Transporter	Wall work or was a second of the second of t			3発連続発射するバー 3連バースト機能付き 目以降の攻撃が当たり ら着地時の硬直中など	ライフル。動き にくいことが欠り	点なので、使うな
A STATE OF THE STA	671		_ 1hi	THE			1
	anios:	To the same of the	415	11 12 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	State of the state		
	142	F. C. for a section of the section o		describition for the second se			

WHI4R	-PHANTO	M	and the state of	バーストライフル	BUY 75000	SELL 6750	0
1			Total		し。パースト機能の	らい いが、サイトが狭し 欠点である命中率 しいといえるだろう	の低さに変化し
Salar September	-840	HUR	-0		20	連続発射数	
1,000		T#LLC		- Control of the cont		75	×
and the	Sales!	Armstra and a	497	" Allest Anno	Saturday - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -		
		大口炒	1				
E 8-71	202	1		THE RESERVE			

Ш СЯ-ШН	OSALA -	AS A SAND STAN		リニアライフル	BUY 147000	SELL 1323	100 左
4				12750	連射可能なマカシン式 3連射可能なアサルト 撃力で3運射は魅力を 頃時間が長いので、-	タイプのリニア・ 同だが、重賞96	9が厳しい。再装
			E.	マガジン芸科		分裂数	
VI. (2)		//217 /	1	マカシン再級	垣時間 135		
100	San Andrews	大口のクリ		\$10 A DE			

スナイバーライフル中~遠距離攻撃に最適

ライフルよりも射程距離が長く、単発の攻撃力が高いスナイバーライフル。サイトが狭いため数を捕捉しにくいという弱点があるものの、弾速が非常に速いため命中率が高く、中~遠距離での撃ち合いではかなり有利に戦えるはずだ。ただし、弾の発射間隔が長いため、敵との距離を常に一定に保つように心がけよう。



《この表いリットで近距離験をやりあうのはかなり難しい。 できるだけ相手から離れ、 狙撃する感覚で使いたい。

CR-WA	173RS	in an	スナイル	(ーライフル BUY 650	00 SELL 5850	0
		THE PARTY SHAPE STATE OF	Section (Section (Sec	数も少ないため	やすい 中率の高さが白慢。サ 5、弾切れしやすいとい メージを与えられる武器)	った欠点はある
1. 2.634 7.44	in the second se	1960 1960 200-21	214.1 477	(1922) UPONIEM NAROJEN		

CH-WA	BIRS2		ス:	ナイバーライフル	BUY 78000	SELL 7020	10
-			Harman Parties		達数量視のスナイル を力はCR WR73 に扱いやすくなった トに捕捉しにくいの	RSから低下したが 。狭い戦場では建	潜されやすく
ME AND	611 611		107 107	5122.1	.	WIE.	
77192		FRACE II		District of the last			



WHUZE	15-ШҮРМ	A STATE OF THE STA	2	ナイバーライフル		-	SELL 6300	O E
المنتشست	組みなり 近期特性制 (1988年)		And Parks		初にこの武	の能力は明 器でダメー	が少ない。 申し分ないスナイバ・ ジを与え、 をちむ いう戦術なら十分。	うたらハンガー
	675	Hara:		1 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3				
	7.3	+	8004	77197	I system		THE REAL PROPERTY.	
129	111	NAME OF TAXABLE PARTY.		をガジン開き				
サイトター		一大ロック ロ	1.7	基础的测度	MERCHANT			
01.21	122	HARM	102	THE PERSON NAMED IN				

WATTAS	-GARUM		ENZ	ナイバーライフ	IL BL	× 80000	SELL 7200	0
		The second secon			この 軽 ので、	オプショナルノ	ーライフル 攻撃力と表弾数は・ (一ツによる強化が (兵器を入れておく)	可能な点も魅力
7	102	- 15	25	HAE				
	3631	off Shipping	100	71116	W	=	-	-
440.543	-	346-0-0	1	51.00	10	2485		_
TOTAL TO	113	with the day is a superior of the superior of	1980	a product				

マシンガン 連射性とサイトの広さが魅力

マシンガンの最大の特長は、連射性か高いということ。 途切れることなく弾を発射することができ、一瞬のうち に敵にダメージを与えられるのだ。また、ほかの武器と 比べると敵を捕捉するサイトが広いため、初心者でも扱 いやすい武器となっている。欠点は、命中精度が低く、 中~遠距離での戦いには向いていないということ。



◀計程度標キリキリから乗つ と、こんなに強かばらけてしまう。より多く当てるには相手 に接近するしかない。

= WHOSH	M-PIXIE -			マシンガン	BUY 16000	SELL 14400	
上京市	Constitution of the Consti		glar gra		学を高速で連射する。 発射間隔と再装填時間 しかし、攻撃力が低く を夢ぐなら左腕武器や	間が短く、連続攻撃 装弾数も多くないの	Dで、ダメーシ
	- - - - -	G.	2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	A contraction of the contraction	12: 13: 12: 13: 13: 13: 13: 13: 13: 13: 13: 13: 13:	and distributions and a second secon	

ER-WE	169M	ent filt at the time to the people of		マシンガン BL	Y 33800	SELL 30420	he pain
糊	総火力 連射性能 熱量性能	The second secon		単発の ならな	いレベルだが	特徴が優い したマシンガン。発 可装填時間は長めの して時間を稼ぐといし	ため、一種
1	.co	Same of the same o	**		11		
武装タイプ	実弾	村程距攝	345	マガシン再装填時間	62		
387	100	#\$a;;; a	-	many state of the	=		

■ WRO4M	1-PIXIE2			一 マシンガン	BUY 58000	SELL 522	00
	11,161		COMPRISION TO 1 RESIDENCE SUPPRI PRINCE SEALS COMPRISION TO SEA	15c ₁ .	全武器中最多の装弾数 1000という、まさに 距離が少し短いが長期 ョンで装備しておきた(ケタ違いの装 戦向きなので、	
	104 104 114 E-M	341 M			en e		

WRO7M	1-PIXIE3			スルシガン	BUY 43000	SELL 3870	
9		jan lig	=		WRO4M-PIXIE2のは マガシン装弾数が増え したためー学種原向! のようなACにも組み;	えたものの、再装i ・の性能になった。	経量なのでと
TOPOTONIA CARA	35	2 EE	1001	Elaz.		-	-
121 122 111 111 111	101 318 53 101	Sixt.	R1 303 1 1	A Allen			ă

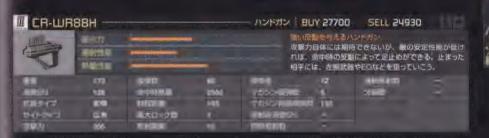
Ш СЯ-ШН	79M2 —			マンシガン	BUY 44800	SELL 40320	压柱
المتحصية	Service Services	A SECTION OF THE PROPERTY OF T			マガジン装弾数が少れ	るマシンガン AC戦用として優れた† なく再装填時間も長い PEOで時間を稼ぎつつ	ので、同時
	15 15 16 17	To the second se	1617	The state of the s	- <u>-</u>		

ハンドガン サポート的な役割を持つ小型銃

重量がライフルやマシンガンなどの半分程度と、非常に軽い小型の銃。攻撃力が低く装弾数も少ないが、サポート用の武器として考えればかなり実用的だ。また、どのハンドガンもライフルやマシンガンと比べると命中時熱量が高いため、ほかの武器と組み合わせて攻撃し、熱暴走の誘発を狙った戦い方もできる。



◀高い熱量と反動で相手の機動力を奪おう。総体的に軽いのて、弾切れしたときの保険として格納しておくのもいい。



CR-WHE	59H -			― ハンドガン	BUY 21800	SELL 19620	
		CONTRACTOR OF THE STATE OF THE	HANDO () I		さか最大のつりだ。 部に装備できる武 力と装弾数もなかり 装填時間も長いか、	まか。マガジン装弾	数が6と少なく
	142 10 10	*****		2497F91		1	
0000	5A 305	CALCATO	14	and so the hear			

166

W. S. C.

74.90

- To 10 0 11



腕部装備の射撃武器では、最も重量が軽いハンドガン。 軽量のわりには攻撃力や命中時熱量も高く、予備として ハンガーに仕込んでおく武器としては秀逸だ。

マガジン画画画画画 一

MANUFACTURE N and the state of the state of

当てるのにテクニックがいる上級者向け武器

単発の攻撃力を重視した大型の武器で、高い攻撃力 と命中時熱量が魅力だ。しかし、ロックオンサイトが狭 い、ロックオンに時間がかかる、弾速が遅くて避けられ やすいと難点が多い。使いこなすにはテクニックがい る上級者向けの武器といえる。装弾数も少ないので乱 発せず、確実に当たる状況で発射していこう。



→表早いACには遠距離から撃 つとなかなか当たらない 接 近するか、着地時などのスキ を狙って撃っていきたい。

CR-WR7	76B			バスーカ BUY 53	300 SELL 479	70
	MOKA) Manea Manea			近距離からの	成力 7を重視した受弾兵器 毛針が基本だが、四等 よりロックオンが早く4	のダメージを作り
		Production like	language .	Comment Services	Proposition of	
THE !				SVIII SALAMA	100	
and the second		The second secon	42.16	o Call Rose Sugar . 1		
34) 74		一大口ショロ				
	100	San and Market and Art 2	78	A. moderatores (1)		

III CH-WAS	1383		バスーカ BUY 880	00 SELL 79200				
				返り強速で命中率が高め 弾速がアップし、多少難れた相手にも撃っていける になった。攻撃力の低下は残念だが、当たらなけ 遠味がないと割り切れば、断然こちらかオススメだ。				
A.C.	7TI	= + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	Artiz	75276.H				
######################################	**	制理順準 編大Gック管		マルジン内蔵地 たお呼ば気EN				



	-GIANT				村直後3発に分裂	する拡散パズーカ	
-	Bene.			近¥ ■27	距離で当てれば わは十分。また、	実質のダメージは3倍 、このクラスの攻撃; を持つため、短期決戦	力を持つ武器で
		416,161		705		這樣発射数	1-1
			1929455	イカンン間間報 開発機能を開発し			

■ WRI7B	GIANTS			拡散バズーカ	BUY 61000	SELL 549	100
Own the	Livery Bergin		Street, Street		性は皆無。WAT	直前 するため、3発同じ 3B-GIANTのような 通常のパスーカより	攻撃力に関待しこ
	100	11.10 11.10 11.10 11.10 11.10	7777	# # # #			Communicación (China)

ショットガン 至近距離で真価を発揮する散弾銃

6~8発の散弾を発射する。1発ごとの威力は低いが、 全弾命中すればパズーカほどのダメージを与えられる ので強力だ。ただし、発射後の弾は距離が進むほど分 散していってしまうため、中~遠距離では全弾ヒットせ ずダメージは少ない。威力を最大まで引き出すには、 輸に近づいて発射する必要があるのだ



◆金弾ビットさせるにはごの くらい近づく必要があるが、 相手の攻撃をよけにくいとい うリスクがある。

III CR-WR	845			ショットガン	BUY 63100	SELL 56790	
-33	And Andrews				近距離で全弾当でよう 一度に8発の弾を発射 バスーカ並で、実弾数 い。近距離戦主体なら	するショットガン。合 や重星、サイトタイプ	も申し分な
nite nites (illest) trates =	 F. F. 9	140 - 5T	□ 17 == 1	7 ft 2 2 ft 17 2 2 ft 1 (18 2 ft 18 ft		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••	

∭ СЯ-ШН	765	F. Book in F. Book a Long	ショットガン	BUY 32800	SELL 29520
	Land He			成力が半減している。	発射で、全弾ヒットさせたとき ただし重量を考えれば十分な とりがないならこちらを使おう。
## ## ################################	## 	**************************************	75773. 352781 31,7448	es Option of time	ande - ven (vi

WRISS -	ШYVERN		ENショットガン	BUY 73000	SELL 65700	
	Animal Laten			が、サイトタイプが「特	ったショットガン 時間が廃止されたのはすばら 持殊」となったのは実に情しい ルバーツで強化するといい。	
12 1365 1275 1475	11 17 17 10	Artenia teni India	7880) 18201 - 1 11 - 14			

■ WR239	-WYVEF	N2	konstkies.	ENショットガン	BUY 84000	SELL 7560	O. 45%
	A second				接達数重視のENショ WR15S-WYVERI カが低下しているた 本のは難し	1より医乳管は mill あ、この武器だけで	MACHIN

火炎放射器 熱暴走を誘発させる

前方に炎を放射して敵を攻撃する。攻撃が当たると敵 の熱量を一気に上昇させることができ、耐熱性能が低 いACには驚異となる武器だ。欠点は射程距離が短くロ ックオンもしないということ。ほかの武器のように撃っ て当てるというよりは、火炎を放射したまま敵に突っ込 み、密着して炎を当てるという使い方をするのが正解だ。



◀ガイドラインすらないが、当 てつづけることができれば、 相手の機体温度が9999度ま で上がることもある。

S GACHIR	IN		火炎放射器	BUY 62700	SELL 56	430
				空近距離で熱震走 攻撃力はないが発 ば熱暴走を発生さ ないうえ、射程が8	射間隔の短さと熱 ゼヤすい。ただし	ロックオンかでき
## ### ### ###		71 C	34974 34974			

肩腕武器 肩武器と同じ特性を持つ

肩武器を腕に装備できるように改造した武器が、順腕武器だ。装弾数や攻撃力は元の武器より少し低くなっているが、それでもほかの腕武器よりは高い。少々重いのが難点だが、使い方は肩武器とほぼ同じなので肩部がレーダーや両肩武器で埋まってしまっている場合に、代わりとして使ってみてもいいだろう。



◀グレネードライフルを装備 すれば三脚、逆脚、フロート でも構えなしでグレネード弾を 手軽に撃つことかできる。

III CR-WR			11-1-2	BUY 45800	SELL 41220	
				順ミサイルが装備できまった。 重量715で32発は、 ノン2つでけん制用の 由があるとき以外は、	肩装備より効率が思)ミサイルも持ちたい	1、といった
	715 349	5445	70.04		erosaberi gazerosa	
	17	##### ##\$***	17/2/201 101/10/10/10			



III CR-WA	PANHE		大型ハン	パロケット	UY 48800	SELL 43920	
سطت	Maria Maria			当たれ 装弾器	数はわずか10。2	う 至の大型ロケットをす 生腕に反動の大きい ど、当てるチャンスな	武器を装備し
HEN District	: : :	e-Holes Indeed ACC 21	 1860 = 2 = 3 - 3	HEDELL HEDELL HEDELLES		3110	

III CR-WASIG		グレネード	ライフル BUY 8500	00 SELL 7650	0
			しかし、同じ肩腕	- ドライフル 長れるが、装弾数は少な 雑成器でロックオンかで 、使い勝手はいいとい	きないハンドロ
##EN 225 ##EN 225 ##947	NOTES		1927年1月 1927年1月 1927年1日 1977年1		

III CH-WR	8862 -		クレネー	ドライフル	BUY 70000	SELL 6300	0	
				軽量化され、装削数もアップ 比較的軽量な武器としては高い戦闘能力を持っ が遠距離のため当てにくいが、左腕装備を広射 するなどして命中率をアップさせてフォローした。				
NAMEN NAMEN NAME OF THE PROPERTY OF THE PROPER	170 170 183 183	9年時期 明確 即 最大5597	e n		#	45V1		

Ш СА-ШН986	C.	グレネードライフル 日び	Y 32000 SELL 28800 産権
9		装弾数で 射撃武器	8なうえ攻撃力が高い こそ6発と非常に少ないが、格納可能の実弾系 器としては最高の破壊力を持つ。格納しておき、 として戦闘終盤に使うのが基本。
	は は は は は は は は は は は は は は	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	AL RESPON

バルスライフル、携帯性と消費ENの少なさがウリ

携帯性の高いハンドガンのEN版が、このパルスライフルだ。軽量なので、ハンガーユニットに格納できる種類も多い。また、発射時の消費ENが少ないため、ENをあまり気にせずに連発できるというメリットもある。ちなみに、オブショナルパーツのOO4-GOLGIを装備すれば攻撃力を底上げすることが可能だ。



◆これだけで敵を撃破するのは難しいので、ほかにも武器を装備するか、格納武器として割り切って使っといい。

шнові	PU-ROC	e da esta de la composição de la composição Esta de la composição de	バルスライフル	BUY 44000	SELL 39600	
	Special Control of the Control of th	ASSESSMENT OF THE PROPERTY OF			支弾数のバランスがよく メージを与えることもで	
		20年 1 日本 1 日本 1 日本 1 日本 1 日本 1 日本 1 日本 1 日本	72226 7222 4 0 ANDRIE		OM.	Ē



WR2IP	U-ROC3			バルスライフ	L BUYE	3000	SELL 5	6700
40	ルメー 連続性数 ・機力能				攻撃力と前中時熱震が傷れている 終結できない唯一のバルスライフル。主力兵器としては どうしても迫力不足だか、左腕や肩部装備の補助として 使うのならまったく問題ない性能だ。			
	111	Lakodao		A control on the second				
海野 田 (129	T. FLAT	7.76	77772	Salarin Million			
1119-70	i Di	MILES		1000	and the same of th			
7117	113	■大田>タ町			EN .	T.		
2000000		1. St. Landing States Comp. Comp.		- Khanasalaha abadhina				

***************************************	U-DEMOI	A STATE OF THE STATE OF		laste -	aston (Cree	MALL BEEF	攻撃力は高め	
Miller	State of the late	a Children Butta Britan M. with	PROFESSION CONTRACTOR	graca Zulo - 18 Reference - 1	2兔同時発射	けするので	攻撃力は2倍だか	
	Branch Assess Block	THE STATE OF THE PROPERTY OF T					刃れを起こしやす	
	15.5	A DESCRIPTION OF THE PARTY OF T	Street Park		ーユニットか	あればず	篇の武器を携帯し	んおこつ。
		A printer like		Service State	Mikri 📑		in manufactures in a more	
Enter State of the Control of the Co	200	二中町計 園	30	マザジシ要	and the		U PART	
EM943				S. THUY	podanen a selena			
Mak Z		大口ックト	GILL Spice		日 4 11			
100	9.871V	4 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	47		201			

ライフルと同じく攻撃力と装弾数のバランスがとれて いて、汎用性に優れている。EN兵器のため撃つたびに ENを消費するが、EN容量がよほど少なくない限り連 発しても問題ないレベルだ。また、いくら使用しても弾 薬費がかからないため、コスト低減のためにレーザー ライフルを装備して出撃するというのもありだ。



◀弾丸の色は実にさまざま。 なかには看弾時に爆風を起こ すものもあるが、弾自体が当 たらないとダメージはない。

■ WROSL	SHADE	and the beauting	ν <u>-</u>	ザーライフル	BUY 59000	SELL 53100	Do Algeb
	ENIA.		Mark Was		を定した性能のレーラ ■■に対する攻撃力。 は高性能パーツ。短時 かないか、それ以外の	と装弾数のバラン 間で大ダメーシを	与えるのには向
	ш	10	CONTROL NO.	SARETORNESS NO. 10		-11 L =1	
M. E.	34	STATE OF THE PARTY	LINE	TANK		UNE	
INP 047	5,46		No.	The State of the S	and -		
#44-742 =#/	1181	Ner-	T T	and the second	190		

WR19L	HOLLOW			レーザーライフル	BUY 60000	SELL SYDE	10		
:337	Salandaraha Salandaraha Salandaraha Salandaraha Salandaraha	A SA		場別は利くの機能と攻撃力に関あり 発射は隣にそばいが、この重要で攻撃力が低めという のは敵しいところ。接続の際は必ずオブショナルバー! で強化し、早めに撃ち切って後無解除しよう。					
	1133	· sistematil	M						
e Standards 1	3	M.Atm.iss.	3858	flat parent		411			
100 mm		Total discount in 2 11		Parent Sud Side Land of the					
000000	1242591	748	- 611/2-	La calegy Stans	1142				
		MILITA							

III CR-WF	198L		レーザーライフル	BUY 76000	SELL 6840	0
1111	79105	NEED SHOWS I		弾道は違いが火力が間 弾速が速く命中率は 後弾数にも不安かある て使うか、予無弾倉の	らいが、攻撃力が も。本命武器のサポ	
	1.1 5 60 100	- 10 - 10	Joseph Le		100	Ĝ.

WR16D I	-SKULL	デュアルレーザーライフル			BUY 63000	SELL S	6700	
- 13 m	Constant Section 1		CALLANDARIO		さが欠点だが攻撃 量はあるか2発動的 間隔でのラッシュは 、装備解除で軽量	発射のためな 強力。弾切れ	しやすし	のは難点だ
		ALL TO	(27) (27) (1) (1)	A Carolina Carolina				

ш поэн	L-SPIRIT		高出力し	ノーザーライフル	BUY 9000	SELL 810	00
	British Britis	1986 (1987)	1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	1000	" WROSL SHA	ゲーライフル れに見合う攻撃力 NDEよりもロックオ E一の欠点といえる。	ンに少し時間がか
Service of the servic	Link		La Company	1730(630)00007			
A MONTH	816	Contraction.	6279	1-19.0	da et a	=150	
	ALT .	e allegaring of	-	Lattebas	Acking and		
Mariena	11/18	(a) M	1	an attached	44.72		
een:	T30	TRACES .		120			

プラズマライフル バズーカのようなEN兵器

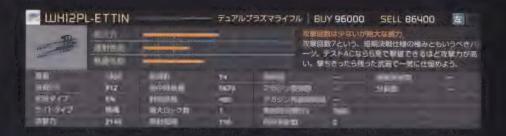
圧倒的な攻撃力を誇るEN兵器。性能はバズーカに似 ていて、弾速の遅さや装弾数が少ないという弱点も同 じ。サイトが狭いため敵を捕捉しにくいが、着地の際な ど敵の動きが止まったときに発射すれば、比較的当て やすくなるはずだ。なお、発射時の消費ENが非常に多 いため、エネルギー残量に留意したい。



べとくにデュアルプラズマライ フルは一気に大量のENを消費 するので、CHARGING状態 にならないように注意。

WR20PI	-OGRE			フラスマライフル	BUY	120000	SELL 10800	10 0 4	
				ロックオンは違いが単発の成力は高い 一撃の攻撃力を追及したEN月時。ロックオンするまで の時間に長いが、この攻撃力の武器を「進遊程」ではな く「特殊」サイトで撃てるというのは大きな利点だ。					
	1944	III T	18				PRO D		
- 1- 1- 1- 1- 1- 1- 1- 1- 1- 1- 1- 1- 1-		· Military land	Tent	=filleting			** IT IT		
	774	- 74.00	873	- Brail	Angelo egen				
40 Life	HIL	美 国,		Londesin .	VIII	1919			
2000	3606	*100	100						

WHOSPL-ORC —		ブラズマライフル	BUY 42000	SELL 37800	庄格
53 Invitable	PARTY CONTROL OF THE PARTY CON	*	は5とかなり厳しいた	UM では最高の攻撃力を持 が、しっかり狙ってチャ の働きを実際できるは	ンスをもの
THE STATE OF THE S	###### #######				4500000
100972 b	的大G-50	Low March Control			



射突型ブレード・文優力はケタ道いだけ

圧倒的な攻撃力とケタ違いの命中時熱量を持つ強力 な武器。防御性能の低いACなら3~5発ほど攻撃を当 てれば倒せでしまうが、敵と密着していないと当たらな いという致命的な欠点がある。常に動き回っている戦 闘では当てられるチャンスがほとんどないため、上級 者でも使いにくい、超上級者向けの武器といえる。

三評価グラフの内容

コスト効率

総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほ 攻擊性能 ど攻撃力と攻撃可能回数が使れている 重量に対して消費ENが少ないほど特集が 重量効率

く、扱いやすいパーツとなっている 1回の攻撃に対するコストの安さを表す。評 価が高いほど攻撃にかかるコストが少ない

ENMA 財突型ブレード BUY 42300 5ELL 38070 高威力だが当てにくい射突型フレード 攻撃力3100は脅威だが、実際に命中すると複数回ヒ ットが多いため攻撃力はさらにアップする。とはいえ、 結局のところ当たらなければ無意味ということになる。



マシンガンのばらけ具合を検証

ここではそれぞれのマンフカノで、ほりげ具質かどの くらい変わるのかを検証してみた。動かない相手に距離 240からマシンガンを撃って命中率を測定したところ、 最も高かったのはWRO2M-PIXIEの48%。続いてCR-WR69M、WR07M-PIXIE3、CR-WH79M2の順と なり、最も低かったのはWRO4M-PIXIE2の16%であ った。また、左腕ではWHO5M-SYLPHの25%が最 も高く、最も低かった命中率はCR-WL74Mの8%と、 マシンガンによってかなり差が出ることが判明したのだ。







左腕装備には通常の武器だけでなくシール ドといった防御専用の装備があるのが特徴 だ。なお、右腕装備と同名同性能の武器に ついては右腕装備を参照してほしい。

補助的な要素が強い武器が多い

い方だ。右腕装備の装弾数が少なければ左腕に装弾数 の多い武器を装備するなど、右腕装備とのバランスを

左腕装備は、右腕装備の補助とするのが基本的な使 考えて装備を選択するといい。なお、16 が点灯してい るものは、ハンガー機能搭載のコアに格納可能なパー ツであることを示している。





■ バラメータの無数

発射時消費EN

同時発射数

分裂数

事弾防御

EN防御

有効範囲

発動時消費EN

バラメータ名 パーツの重さを表す。各パーツの合計値がACの重量となり、重くなるほど動きが遅くなる 無量 装備時に消費するENを表す。各バーツの合計値がACの消費ENとなる 消費EN 双重力 弾1発もしくはレーザーブレード1撃あたりの攻撃力を表す 攻擊時発熱量 レーザーブレードで攻撃したとき、自機に発生する熱量を表す 命中務熱量 弾もしくはレーザーブレードが命中したとき、敵に与えられる熱層を表す レーサーブレードの有効範囲。この値が大きいほど攻撃できる範囲が広い ブレード範囲 弾もしくはレーザーブレードで攻撃したときに消費するENを表す 攻攀時消費EN 弾の種類を表す。実弾とENの2種類がある 計画タイプ 標的を捕捉できる範囲を表す。標準、広角、連範離、特殊、四ックオジ木邨(一ご表示)の6種類がある サイトタイプ 搭載している弾の総数を表す 被樂數 射程距離 攻撃の有効射程を表す 最大ロック製 同時にロックオンできる最大数を表す 次の弾を発射するために必要な時間を表す。値が小さいほど間隔が短い 美单值 弾1発あたりの価格を表す

マガジン装弾数 マガジンに搭載されている弾数を表す マガジンを再装填するのに必要な時間を表す。値が小さいほど再装填にかかる時間が短い マガジン再装填時間

発射時に消費するENを表す

1回の攻撃で、同時に発射される弾の数を表す 発射した弾が分裂したときの個数を表す

実弾兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾時にAPの減少を抑えることができる EN兵器に対する防御値を表す。この値が大きいほど、被弾略にAPの減少を抑えることができる シールドの効果を発揮できる有効範囲を表す

被弾時の熱量を遮断する性能値を表す。この値が大きいほど被弾時の機体温度上昇を抑えられる 発動時に消費するENを表す

174

ブレードは踏み込みながら相手を斬る接近戦向きの 武器だ。攻撃回数が無限なのが魅力だが、動く敵には 当てづらいため上級者向けの武器といえる。ミッション では動きの遅い敵を攻撃するのに向いているが、対AC 戦の場合は銃器のほうが敵を攻撃しやすいだろう。ちな みに、エネルギー波のみを出すレーザーブレードもある。

1

| 評価グラフの内容

THE WOLLD WE	ブレードの総合的な攻撃力を表している。評	
攻擊性能	価が高いほど攻撃力と命由勝執量が停れる	

熱量が優れる 攻撃できる範囲を表す。評価が高いほどプレ

命中性能 一ド範囲と射程距離が優れている

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高 消費EN効率 くなり、扱いやすいパーツといえる

III CR-WLE	59LB			- 3 -3u-l	BUY -	5Eu -	
	HAME AMERICAN		Acrieci Ace Valentinia Bilinia papeliisi Marka Marea		備として最適。数	ノード でも最軽量のため、「料 直上の攻撃力こそ低いか 多いため、ダメージはな	が命中時は複
	12	Lucian Const.		A shower	ilianor promotor de la		

WLOILE	-ELF	- h-2-2h-1	UUY 29000	SELL 26100	借
est of	Section Section (UT-WL69LBより可能 経見だがブレード値囲 より高い。フレートかり しいう特性がある。	が広く、攻撃力もCF 5エネルギー製が3算	
	Company Compan	- 10 (3) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	2 - 1 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 -	operation of the second of the	

1

III CR-WL7	9LB2 -		1	, -1 ,-30-	BUY 38000	SELL 34200	
135	interest interest		107 24 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		リランニー れた# #確なブレードのなか レード範囲をはじめと も通過レベルなので変	では夏季力が高いの した能力に欠点がなく	C, UD-H
200.000		(Australia de la composito de	.L) care : : ,576, 400, 1 ;	1964,524,000, 43 			1

CR-WLE	88LB3			ーザーブレード	BUY 43000	SELL 38700	档
	TE TO	Part Care Care			りまかだがリロード か	・ド朝徳が狭く、14章 ブ 運い エネルギー波は それによるダメージは	B 中学4:
			**************************************	House to be a six		TO SECURE THE SECOND	. E

ШЕНЧЕВ	-ELF2		- 7 -76-1	BUY 54000	SELL 48600	
	And attended to the second	iris-glirgi, iya 2000-yino iris wanganiya peres Danganiya iris 2004-yini	piatis e i	海に当てやすく扱い レード範囲が広く。 なてやすい。一葉のう のの、当てることが	ブレード追尾と合わ ダメーシに過剰な期待	きはできない
	17.00					

FUHUIN		telegraph of L	ーザーブレード	00Y 50000	SELL 45000	њ
Control of the second	erii erii igene			一部の射撃武器よりも	妹ブレード 終生させる特殊ブレート 射程が長いことを生か! §動 の合間に出しておく。	し、中距離
The state of the s		 - ⊏	English States	200 AVE	Summer Cartin Courts	

S RAIJIN			レーザーブレード	EUY 70000	SELL 63000	
4	OF ILE	Anni Albania de la companio del companio de la companio del companio de la companio del companio de la companio del companio de la companio del companio de la companio de la companio de la companio de la companio del companio de la companio del companio		攻撃力は高いが射程が 攻撃力重視の特殊プレ 通常のプレードと同じ レードが追尾してくれ	バード。射程はあまり ! はうに使っていこう	今件ではブ
	Pineser Pineser Pineser	iii n	Providentality of a	.=-		

左腕銃 右腕装備のサイトに影響がある

左腕に装備できる銃器は右腕装備とほぼ同等の性能 を持っているのが特徴だ。ちなみに、左右に銃器を装 備している場合は、サイトの大きさが両方の武器のサイ トを足して2で割ったぐらいの大きさになる。そのため 左腕装備のサイトが小さいと、右腕装備サイトが通常よ り小さくなってしまうことがあるのだ。

■評価グラフの内容

熱量性能

総合的な攻撃力の高さを表す。評価が高いほ 概火力 ど攻撃力と装弾数が優れている 連射の速さを表す。評価か高いほど発射間隔 運射性能

やマガシン再装填時間が優れている

敵に与える熱量の度合いを表す。評価が高い ほど、熱暴走させやすくなる



HITEN			サルトライフル 日口	Y 52700 SELL 47	7430
427	Line.		発射間 待できり	月のアサルトライフル 高は短いが攻撃力が低いた ない。さらに装弾数が少な 及いが難しいパーツといえる	いわりに重量がある
	26.00	North Automotive	2. 00 1840, 2000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0	3.4	and a second second
	T.	- Brahlman (Scoretta Maridian	
	0.1	100 2F	1 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		

Ш CR-WL85A	5	スナイノ	バーライフル BL	JY 55700 SELL 5	0130
		TANK MANAGEMENT OF THE STATE OF	WLOS 读弹数	には不安があるが軽量 SRS-GOLEMよりも軽量な は少ないが、削り用としてな で、ほかの武器との併用を	すら十分な攻撃能力を
	#19	esilli feletoas.	A 54 660	マガジン再装填時間	
A Maria		A Alexander		international and the second	
1000 C	sale deserv	250-1	- 10	a desired	
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	7. 3. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	n majorita do	37		
1 (2006)	111	1 (438) 1855 (1) 1 (438) 1855 (1)	179		
aim.	37	William Bit	-		

III CR-WL7	West, Carrier	riaismusimis ill. 43.0	マシンガン BI	JY 52500 SELL 472	50
命			攻撃力 時間は	学力を持つマシンガン 」と装弾数のバランスがよく扱い プロと長いが、装填中は別の武 れは欠点とはいえないだろう。	
Water	- 444	with the co.	TETT	マガジン再装填時間	
	55	射程距離	305	発射時消費EN	
武装タイプ	実弾	最大ロック数		同時発射数	
サイトタイプ	瓜角	発射國際		分裂数	
		a Sub-	241		
	150	マガジン装弾数	20		

LULO6M-	FAIRY		- マシンガン 日	UY 15000 SELL 1351	00	
**************************************		PARTICULAR STREET BEST & ALICE ST. CO. S. CO	発射! ガン。	高速連射が可能なマシンガン 発射関隔と再装填時間が短く、連続攻撃向きなマ ガン。減火力は低めだが、右腕にも連続攻撃向き 移を装備し、近距離での短期決戦に使っていこう		
A PROPERTY OF THE PARTY OF THE	-122	A State Lance	281	マガシン再装填時間	28	
ANACA Anagasi	in him	The state of	321	13.110		
	WIN	#Ac=3€	1			
==		発射間隔		分裂数		
SAN E	78.	3.73,000	1941			
	688	1011-1111	oth-			

ШНО5М-5	YLPH		携帯(ほかの 重量が	UY 65000 SELL 5 生が高い小型マシンガン カマシンガンより攻撃力は低い がほい、ハンカーユニットに指 単を振ちさったあとにようのが	いか、接弾数が多く 8載可能なので、本命
ANSTERNATION AND	77	and the state of the		マガジン阿斐境時間	500
and the same	10	4 44 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	=	- Amir 2000 (1) 1	
a ten urten blev si		and a factor of the	3.	ACTION PROPERTY OF	
n # 187878	19.50.000	- 1070241205000000000000000000000000000000000		***************************************	~
- 5.60% 2 - 3.60% b	184	Tananayan .	- 122		
1701070	180	rittle+ m	-ta		

WLO7H-	MIST		ハンドガン BL	JY 35500	SELL 31950	推
		ACT SOLD TO THE SO	経量のシ。装	弾数が少なく攻撃	ンドガン あいというのが特長 なが長続きしないの い場合は装備を見速さ	で、十分な
The second			estat 2.7	マガジン再	養填時間	
Si Parawasa Badhesa	4	Constitution of the	+ 1990 (PC	Sales and Associated Services		
-	2 - 1864 SEC.	Leather 1		LANCON CONTRACTOR		
	30	e a California de la ca		- 自動工の開発です	-	
	315	弾単価	48			
MHE	40	マガジン装弾数				

IN THE		**************************************	連射できるが再装連時間が長い 発射機隔の短さとマガジン装列 再装填時間が長いたの連続攻撃 一撃爆脱するか、ほかの武器で開		
11			====1	マガジン再被境時間	145
One W	110		ZH	LALUE I	
- TOTAL - 3 - 3 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5	of the large	HAT TO		同時発射数	
イトタイプ	特殊	発射間隔	20	分裂数	
攻擊力	217	弹準価	30		
装弾数	72	マガジン表弾数			

Ⅲ CA-WL958			- バズーカ 日	UY 43300 SELL 3	8970		
gard a		CRESS CLASS CANCELLOS CANC	展力はあるが重量と装弾数が軽しい た腕装備のCR-WR76Bより重調があるうえ。 装弾数も 10少ない。 それでもなおこのパーツを装備するなら、 命中時の反動を利用し、ほかの武器を当てていこう。				
10	#MA		TM				
	h	WASHINGTON TO THE PARTY OF THE	284		-		
Margary . Margary	and the second	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i					
	11.1	Congression of the con-	14000	SAME OF STREET			
Authorities (1100		1.4.4 (4.5.1 1.4.4)				
-20000000		マガジン装弾数					

□ CR-WL85S □ □	ショットガン BUY 34000 SELL 30600
	3発まで連軒が利く 3連射できる特殊なショットガン。ただし攻撃力は低い ので、手数で攻める必要が出てくる。同時発射数が少 なく総火力は低いので、ほかの武器と併用しよう。

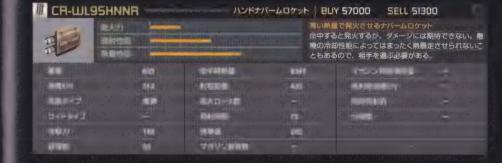
III CR-WL8	852		ショットガン	BUY 59100	SELL 53190
			4	をは大差ない。この武	小ガン 4Sよりすいぶん軽いか、攻撃性 悪だけでもダメージを見込める すれば一気に虫の切れる。
**************************************		100-01 100-01 110-0 110-0			

NICHIRIN			火炎放射器	BUY 54200	SELL 48780
				いるものの、命中時の	放射器 HRINと同等品。重量は増加して D熱量がさらに増大している。装 近して確実に当てていこう。
*** ******* ******** ***	## - -	STORES MACHEN MACHEN			

向いて撃てば垂直タイプになるなど、ユニークな	ER-WL79HNM	ハンドミサイル	BUY 35000 SELL 31500
Participant Target Target	**	A TOTAL CONTROL OF THE STATE OF	ロックオン不要で自由な撃ち方ができる ミサイルだがロックオンせずに撃つことが可能で、上を 向いて撃てば重度タイプになるなど、ユニークな使い 方ができる。通動ミサイルは発動しないことに注意。

∭ CR-WL9	156	グレネー	ードライフル	BUY 43500	SELL 39 50	
					撃力をはじめとして優れた性能 遠距離のため当てにくいが、ほ	
	117 8.9 8.9.8 (21)		10001			







	ARGOS2		いレスライフル 日	JY 48000 SELL 4	13200 #4
C.	A/A Market Market	CHANGE CONTROL OF THE STATE OF	重量は に格線	能の左腕専用バルスライフ。 かさむが攻撃力は高く、装 心での奥の手としても使って ないため、接近して当ててい	弾数48ならハンガー こいける。なお、弾速
		Sept Made and	1,000,00	マガシン再装填時間	
Te.	3/1	A Company of the Comp	A SAFE	Uhrushmer)	
	Section 2	9.t.1>20		Contraction (1 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1
100517					
S V		The state of the s			
		F112 2 III			

E WLIST-	SORGON		レーザーライフル	BUY 51000	SELL 45900
	無次力 — 連制性前 — 無事性的 — —				8とバランスがよく、扱いやすい DENが308と低めて、ACにか
				マガジン	再装填時間 —
ME		1 TOTAL 10	-1	110,000,00	Et l
EMP (J	AND SECTION OF THE SE	KE1-20			
241-817				910 =	
收 解/拉					
		=16			

≡ WLISL-GR	IFFON	デュアルレー	ザーライフル B	UY 61000 SELL 549	900
	光力 射性鏡 囊性鏡		2発同 重量を	ラステルレーザーライブル 時に発射するため、20回しか 考えると戦闘能力は申し分ない 一から別のEN兵器を取り出す』	早々に参ち切り、
			201	マガジン再装填時間	
HIEN	102	1100011	200	并引用剂质 64	1714
	0.	man an		同時発射数	
サイトタイプ	特殊	発射間開	58	分製数	
攻擊力	475	建 準価			
装弾数	40	マガジン装弾数			
		The state of the s			

サンプルACESSE VR ARENA用サンプルAC紹介

「VFI AMENA」を収解する機に使用したサンプルACを 特許する。主義回は使しバーンでACを構成し、Fibral で重量を様力制調した軽量型のAC。メインウェボンは 総制制ミサイルのWACO・TAURUSで、条料タイプを 高調導動に切り増えて運動ミサイルとセットで使うのか 様本株法元。ミサイルが適用しない他に対しては、 を変えてWRO・IA-SHADOWなどを製備させる。

2種目は重要型のAC。実際防御が高いバージでAC を構成し、EN防御の他ではFTU-rejで開っている。株 の攻撃を耐え、受けた以上のダメージを及撃で与える のが基本戦法だ。TVF ARENAJに検索するととは、 のサンプルACを参考でしてACを組んでみですいい。



TURNET (U.S.)

己様をおサンプル人にデーナ



	5069 AMA	
The second second	- 21- 最大歌 488	
	16-24 K-V	Tanani Tanani

	11-5/		
	2.5%	na waith	
Section of the last			
	I Uwali		
	W-198		Matamata a reformation
de as			and a committee of the second

CUI SAMA AND TAUA LHIZONGIA LHIZONGIA HIZONGIA MANU CUI ONE

■■ロリンプルACデータ

表 少

族 - 11 15 6



主	A177	- 11	171-
読	EN供給	4	457
3	- 以 - 是 大		
1	帝副性體	計 打模员	112.50
1	ER, A.		P 1
3		7 14	
	COLUMN .		

1 1 1 2 3 3 3 11

外部を内部パーツ	10-7 11 12 20	AU DECART DESERVA ACCURACIÓN DE TELLAS	Tuncema (HIM) Useria (10) (HARRIC (C) (HIMSELTO (HIMSELTO)	
	14-3 1-3 1-3 1-3 1-3 1-3 1-3 1-3 1-3 1-3 1	EN CUTAN NOPAY	Maray II MPAU AVM	~ −
真		CH WEESTA RECORL SPECI LLANGUE LE	10-2 30-1-4	
	77-24		3586-2011-T-T	

EN防御と実弾防御の使い分けが必要

前方からの攻撃から身を守れるシールドは、通常シールドとENシールドの2種類がある。通常シールドはボタンを押して構えるだけで効果が発動するが、ENシールドは使用中にエネルギーを消費しつづけるので、EN残量には注意しよう。また、通常シールドは実弾防御、ENシールドはEN防御のみが高くなっている。



12.7

に対しての防御が万全になる。エクステンションの追加装甲と今に、前方と側面からのなって、エクステンションの追加装甲と今

一評価グラフの内容

総合的な防御性能を表している。評価が難いほど防御性能と有効範囲が優れている

重量が高いほど評価が高くなり 優れたシールドといえる

消費EN党等

重量に対して消費ENが少ないほど評価が高くなり、扱いやすいパーツといえる



高いEN防御を誇るが有効範囲は扱い

攻撃力が高い傾向にあるEN兵器に対して、かなりの防 御性能を持つ。しかし有効範囲が狭く、攻撃が来る方

育へしっかり育かないと効果が得られないこともある。

Canada Sun

らロネルギーを消費 しないない かいけい は、 ACのENは、 ACのENは、









レーザーブレー・はいましまいの組み合わり、よって 取り方が変化するが、それながにも引えるボメージが異なる。少し触れていると「関しかったらないのだが、差 をしていけんには、定義、プロートでは発性、必要では 20世、ダンクだと4回とが下するのだ。この間、スシー トは世界で当てればダメージが「万世になるので、タン



クで回覧して集中で画すると、4間とつかしたときのが 動力は、その表質力の約6億となる。また、レーザー ブレードや射美型プレードの表質力は、開展のドブレー ド海性が応よっても減れるため、ブレードを使うなら開 取パープにも表生を分う。ちなかに、エネルギー単は 状況や解説、重要が変わっても表質力は直覚力



オプショナルパーツ

MISSION

コアのスロットに取り付け、ACの基本性能 を底上げするのがオプショナルバーツ。搭載 できる数はコアによって異なるが、装備す ることによるデメリットがないのが魅力だ。

防御系パーツは必ず装備しておこう

オプショナルバーツはコアに取り付けるパーツなのだ。ざまな効果を得ることができるため、選択に迷うところ が、いくつ付けられるかはコアのスロット数による。各 オプショナルバーツごとに設定されている「必要スロット 数」の合計がコアのスロット数を超えるまで、いくつで も装備できるというわけだ。組み合わせしだいできま

だが、どの機体でも001-AMINOやCR-069ESとい った防御系のパーツは必ず装備しておきたい。ちなみ に、オプショナルパーツを装備できるスロット数は、軽 量型のコアが多く、重量型のコアは少ない傾向にある。

■ パラメータの解説

バラメータ名 必要スロット数

装備時に使用するコアパーツのスロット数を表す

001-AMINO



必要スロット数

BUY 25000 | SELL 22500

装備するとACの実弾防御が高くな る。必要スロット数が2と少ないわ りには効果が非常に高いので、どの ACでも必ず装備させておきたいパ ーツだ。ちなみに、上昇値はACの 実弾防御の10%分となっている。

必要スロット数

III CR-069ES

解説



BUY 28000 | SELL 25200

ACのEN防御の10%分、EN防御が アップする。同じような防御パーツ の実弾対策のOO1-AMINOとは違 って必要スロット数が1と少ないの が特長だ。敵がEN兵器を使用して くる場合は必須の装備といえる。

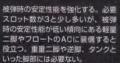
Ⅲ CR-06955



必要スロット数

KISSYOH

BUY40000 | SELL 36000



Ⅲ CR-071EC

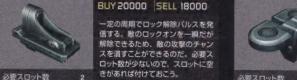


必要スロット数

BUY 30000 | SELL 27000

ジェネレータのコンデンサ容量を増 設する。必要スロット数は多いが効 果は高いので、ブースト持続時間を 延ばしたい場合などに装備してENの 最大値を高めよう。ちなみに、上昇 値は一律で8000となっている。

Ⅲ CR-075LA





必要スロット数

BUY 26000 | SELL 23400

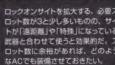
ミサイルのロックオン時間を短縮す る。武器がミサイル中心のACに有 効で、とくに機動性の高い敵を素早 くロックオンしたいときや、ミサイ ルロックタイムが長いFCSを使って いるときに装備すると効果が高い。

Ⅲ CR-079L+



必要スロット数

BUY 27000 | SELL 24300



ロックオンサイトを拡大する。必要ス ロット数が3と少し多いものの、サイ トが「遠距離」や「特殊」になっている 武器と合わせて使うと効果的だ。ス ロット数に余裕があれば、どのよう

□ CR-083E5+



必要スロット数

BUY 38000 | SELL 34200

ENシールドの防御範囲を拡大する バーツ。必要スロット数が1と少なく、 手軽に装備できるのが魅力だ。ハン カーユニットに格納できるENシール ドは有効範囲が小さいので、これを 装備する際は装備したい。

004-60LGI



必要スロット数

BUY 45000 | SELL 40500

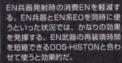
必要スロット数が3と少々多いが、 装備しているすべてのEN兵器の攻 撃力を強化する。腕装備のEN兵器 だけでなく、EN系のEOにも対応し ているため、EN兵器で装備を固め るときは必須だ。

006-PHAGE



必要スロット数

BUY 45000 | SELL 40500



Ⅲ CR-086R+



必要スロット数

BUY 32000 | SELL 28800

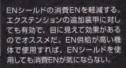
レーダーの表示範囲を拡大する。必 要スロット数が1なので、レーダー機 能の性能が低い頭部パーツを装備し ているときに使ってみるといい。た だし、頭部のレーダーや肩部レーダ 一の性能が十分な場合は必要ない。

Ⅲ CR-094ESS



必要スロット数

BUY 25000 | SELL 22500



002-ORGANELLE



BUY 31000 | SELL 27900 脚部のブレーキ性能を強化し、AC が停止したときの慣性を軽減してく れる。急停止しても横滑りしなくな るので、切り返しが素早く行えるよ

うになり、攻撃を回避したりフェイン

必要スロット数

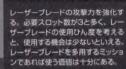
O07-PRIMER



必要スロット数

BUY 74000 | SELL 66600

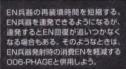
トをかけやすくなる。



OO5-HISTON



BUY 52000 | SELL 46800



008-RIBOSE



必要スロット数

BUY15000 | SELL 13500

レーダーにミサイル表示機能を追加 する。必要スロット数が1なので、気 軽に装備できるのがうれしい。頭部 か肩部のレーダーにミサイル表示機 能がない場合に使ってみよう。すで に搭載されている場合は必要ない。

MARISHI



必要スロット数

BUY 30000 | SELL 27000

ACの冷却性能を強化する。上昇す る値はわずかだが、装備すればブー スト使用時や被弾したときの発熱を 抑えられるので効果は高い。とくに、 発熱量の高いジェネレータやブース

タを装備しているときにオススメ。

頭部パーツ

CR-H69S	092
CR-H72S3	093
CR-H73E	093
CR-H81S4	094
CR-H84E2	094
CR-H97XS-EYE	095
CR-H98XS-EYE2	096
CR-YH70S2	093
CR-YH85SR	094
H01-WASP	093
HO2-WASP2	093
HO3-BEETLE	094
H04-CICADA	094
H05-HORNET	095
H07-CRICKET	095
H09-SPIDER	095
H10-CICADA2	096
H11-QUEEN	096
YH06-LADYB	095
コアパーツ	
CO1-GAEA	098
CO2-URANUS	099
C03-HELIOS	100
CO4-ATLAS	099
C05-SELENA	101
CO6-EOS	101
CR-C69U	098
CR-C75U2	098
CR-C770/U	101
CR-C83UA	101
CR-C840/UL	100
CR-C89E	099
CR-C90U3	099
CR-C98E2	100
RAKAN	098
YC07-CRONUS	100
腕部パーツ	
A01-GALAGO	103
A02-DRILL	105
AO3-GIBBON	103
A04-BABOON	106
A05-LANGUR	104
A06-GIBBON2	105
A07-LEMUR	104

A09-LEMUR2	104
A11-MACAQUE	108
CR-A69S	103
CR-A71S2	103
CR-A72F	103
CR-A75A	105
CR-A80S3	104
CR-A82SL	104
CR-A88FG	104
CR-A89AG	106
CR-A92XS	105
CR-A94FL	105
CR-A98A2	106
CR-WA69BZ	108
CR-WA69MG	107
CR-WA69MS	107
CR-WA74BZL	109
CR-WA74GR	109
CR-WA75MSP	108
CR-WA77MS/V	108
CR-WA78GRL	109
SYURA	107
WA01-LEO	110
WA02-CETUS	109
WA03-TAURUS	108
WA04-ARIES	110
WA05-LUPUS	110
	77.
脚部パーツ	
CR-LF71	119
CR-LF81	119
CR-LF88A	120
CR-LF93A2	120
CR-LH69S	112
CR-LH73SSA	112
CR-LH74M	113
CR-LH77A	115
CR-LH79L	114
CR-LH80S2	112
CR-LH81AP	115
CR-LH84L2	114
CR-LH89F	113
CR-LH92S3	113
CR-LH94A2	115
CR-LH95M2	114
CR-LH96FA	116
CR-LH99XS	115
CR-LN79	122
San	122

CR-LN85	12
CR-LN91HM	12
CR-LN99M2	12
CR-LRJ76	11
CR-LRJ84A	11
CR-LRJ84M	11
CR-LRJ90A2	11
CR-LT69	1:
CR-LT71	1:
CR-LT78A	13
CR-LT81A2	1:
LF01-MONITOR	1
LF02-GAVIAL	1
LF03-GAVIAL2	1:
LF04-LIZARD	1:
LH01-LYNX	1
LH02-LYNX2	1
LH03-PANTHER	1
LH04-DINGO	1
LH05-COUGAR	1
LH06-JAGUAR	1
LH07-DING02	1
LH08-JACKAL	1
LH09-COUGAR2	1
LH10-JAGUAR2	1
LH12-LYCAON	1
LH13-JACKAL2	1
LN02-SEALION	1
LN03-WALRUS	1
LN04-WALRUS2	1
LR01-GOAT	1
LR02-ORYX	1
LR03-ORYX2	1
LR04-GAZELLE	1
LT01-BOAR	1
LTO2-BOAR2	1
LT03-GRIZZLY	1
YLH11-VIXEN	1
ブースタ	-
BO 1-BIRDIE	1
BO2-VULTURE	1
BO3-VULTURE2	1
B05-GULL	
CR-B69	1
CR-B72T	1
CR-881	1
CR-B90T2	1
FCS(火器管制装置)	
■ FUS(火器官制表直) CR-F69	
CR-F73H	
CR-F75D	
011700	

MF05-LIMPET	128
ULNOM	129
ジェネレータ	
CR-G69	130
CR-G78	13
CR-G84P	. 13
CR-G91	13
FUDOH	131
GO1-LOTUS	131
GO2-MAGNOLIA	131
G03-ORCHID	131
ラジエータ	
CR-R69	133
CR-R76	133
FURUNA	130
R01-HAZEL	133
RO2-HAZEL2	133
RO3-LINDEN	133
RO4-LAUREL	133
RAGORA	133
インサイド	
BIKUNI	13
CR-169BD	13
CR-169R	13
CR-I75FM	13
CR-178R2	13
CR-179DD	13
CR-180BD2	13
CR-I84RN	13
CR-I86FMM	13
CR-194DD2	13
HIJIRI	13
HOHSHI	13
IO1M-URCHIN	13
IO3RN-CORAL	13
I04E-SQUID	13
IO5D-MEDUSA	13
I06E-SQUID2	13
SYAMANA	13
エクステンション	
ANOKU	13

CR-F91DSN

MF01-MUREX MF02-VOLUTE MF03-VOLUTE2

BYAKUE

CR-E69SS

CR-E73RM

FUGEN

KOKUH

A08-DRILL2

143

143

140

129

127

CR-E81AM	141	MAGORAGA	14
CR-E84RM2	140	SYAKATSURA	14
CR-E90AM2	141	WB01M-NYMPHE	14
CR-E92RM3	141	WB02L-GERYON	15
CR-E96RMG	141	WBO3R-SIREN	15
CR-E98HB	139	WB04M-NYMPHE2	14
EO1MG-ROE	143	WB05M-SATYROS	14
EO2RM-GAR	140	WB06M-SPARTOI	14
E03S-TURBOT	143	WB07RO-ORTHOS	15
E04BB-ANGLER	139	WB08PL-SKYLLA	15
E05MG-R0E2	143	WB09PU-LAMIA	15
E06RM-GAR2	140	WB10R-SIREN2	15
EO7AM-MORAY	142	WB11M-HYDRA	14
E08BM-REMORA	139	WB12M-EMPUSA	14
IWATO	144	WB13RO-SPHINX	15
RENGA	142	WB14RG-LADON	15
RURI	142	WB15L-GERYON2	15
RYUHZU	142	WB16PU-LAMIA2	150
SAISUI	144	WB17R-SIREN3	15
SUIGETSU	142	WB19M-HYDRA2	14
		WB20M-EMPUSA2	14
胃 装備		WB22M-DRYAD2	149
CR-WB03CGH	153	WB23RO-CACUS	15
CR-WB69CG	152	WB24RG-LADON2	15
CR-WB69M	146	WB25PU-LAMIA3	15
CR-WB69RA	157	WB260-HARPY	150
CR-WB69RO	150	WB270-HARPY2	150
CR-WB72CGL	153	WB28R-SIREN4	15
CR-WB72M2	146	WB29M-ECHIDNA	15
CR-WB72R02	150	WB30Q-CHIMERA	15
CR-WB73MP	147	WB31B-PEGASUS	15
CR-WB73MV	147	WB32L-CERBERUS	
CR-WB73RA2	157	WB33PL-SKYLLA2	15
CR-WB75MT	148	WB34M-ECHIDNA2	15
CR-WB75RP	151	WBS4W-ECHIDINAZ	150
CR-WB75SG	151	■おお腕装備	
CR-WB78GL	153	□ 右腕装備 CR-WH05BP	
CR-WB78RP2			167
CR-WB82MGT	151	CR-WHOSRLA	162
CR-WB82RP3	148	CR-WH69H	16
CR-WB82SG2	151	CR-WH73H2	160
	153	CR-WH76S	168
CR-WB85MPX	150	CR-WH79H3	160
CR-WB85RA3	157	CR-WH79M2	168
CR-WB85RPX	152	CR-WH98GL	170
CR-WB87LG	153	CR-WR69M	164
CR-WB91LGL	154	CR-WR69R	16
CR-WB91MB	149	CR-WR73R2	16
CR-WB94MB2	149	CR-WR73RS	163
CR-WBW78C	159	CR-WR76B	16
CR-WBW89M	158	CR-WR76RA	16
CR-WBW91RT	158	CR-WR81G	17
CR-WBW94M2	158	CR-WR81RS2	160
CR-WBW98G	159	CR-WR84HNM	169
KINNARA	147	CR-WR84HNR	170

CR-WR84RA2	162
CR-WR84S	168
CR-WR88G2	170
CR-WR88H	165
CR-WR88RB	162
CR-WR88RS3	163
CR-WR93B3	167
CR-WR93HNRP	170
CR-WR98L	172
ENMA	174
GACHIRIN	169
NIOH	174
WHO1R-GAST	162
WH02RS-WYRM	163
WH06PL-ORC	173
WHO9H-WRAITH	166
WH12PL-ETTIN	174
WR01R-SHADOW	161
WR02M-PIXIE	164
WR03H-GH0ST	166
WR04M-PIXIE2	164
WR05L-SHADE	172
WR06H-GH0ST2	166
WR07M-PIXIE3	165
WR08PU-ROC	171
WR09HL-SPIRIT	173
WR10R-MOLD	161
WR11RS-GARUM	164
WR12PU-ROC2	171
WR13B-GIANT	167
WR14R-PHANTOM	162
WR15S-WYVERN	168
WR16DL-SKULL	172
WR17B-GIANT2	168
WR18PU-DEMON	171
WR19L-HOLLOW	172
WR20PL-OGRE	173
WR21PU-ROC3	171
WR23S-WYVERN2	169
WR25DL-SKULL2	173
	240
上 左腕装備	
BONTEN	184
CR-WL69LB	170
CR-WL74ES	18
CR-WL74M	17
CR-WL79HNM	18
CR-WL79LB2	17
CR-WL85ES2	18
CR-WL85RS	17
CR-WL85S	18
CR-WL88HNR	18
CR-WL88LB3	17
CR-WL88S2	18

CR-WL95B	179
CR-WL95G	181
CR-WL95HNNR	181
FUHJIN	177
HITEN	177
JITEN	185
KATEN	185
NICHIRIN	180
RAIJIN	177
SUITEN	185
WH05M-SYLPH	179
WL01LB-ELF	176
WL02R-SPECTER	177
WL04ES-GIGAS	184
WL05RS-GOLEM	178
WL06M-FAIRY	178
WL07H-MIST	179
WL08PU-ARGOS	182
WL09ES-GIGAS2	185
WL10H-MIST2	179
WL11B-TROLL	180
WL12PU-ARGOS2	182
WL13L-GORGON	182
WL14LB-ELF2	176
WL15L-GRIFFON ·	182
オプショナルバーツ	
CR-069ES	186
CR-069SS	186
CR-071EC	186
CR-075LA	186
CR-079L+	187
CR-083ES+	187
CR-086R+	187
CR-094ESS .	187
KISSYOH	186
MARISHI	187
OO1-AMINO	186
002-ORGANELLE	187
004-G0LGI	187
005-HISTON	187
006-PHAGE	187
AND DOUBLED	407

008-RIBOSE

191

パーツ別索引

ARMORED CORE LAST RAYEN THE MASTER GUIDE

アーマード・コア ラストレイヴン ザ・マスターガイド

PRODUCERS

DIRECTORS

CODRDINATOR

EDITORS & WRITERS

COVER DESIGNER

DESIGNERS

COVER CG CREATOR

SUPERVISOR

発 行

発行者

発行所

発売元

EDRUFF

装丁

電撃PlayStation編集部(倉西誠一/松本剛)

電擊PlayStation編集部(渡辺 匡志/片井 美樹雄)

電擊PlayStation編集部(古川 朋久)

株式会社キュービスト(Q-BIST) 管野 玲/ 関ロ 大和/海澤 貴仁/平山 貴土/真鍋 祐/長島 一芳/矢島 正貴 田中 喜生/鴻池 俊介 쯑鰯 祐輝

K Plus artworks有限会社(小林 博明)

株式会社キュービスト(Q-BIST) 山田 由紀子/横井 圭子/谷本 馨/上山 三紀子/伊藤 千秋/渡辺 陽子/辛島 竜彦

株式会社フロム・ソフトウェア

株式会社フロム・ソフトウェア

2005年8月25日 初版発行

久木 敏行

株式会社メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 TEL.03-5281-5222(編集)

株式会社角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8605(営業)

図書印刷株式会社 K Plus artworks有限会社

乱丁・落丁はお取り替えいたします。 定価はカバーに表示してあります。

© 1997-2005 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

© MEDIA WORKS

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

Printed in Japan

ISBN4-8402-3165-6 C0076

日本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡ください。 ※本書の内容(攻略など)に関する電話での問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承ください。